

BREVE HISTORIA de la...

9

MITOLOGÍA JAPONESA

MITOS, CUENTOS Y LEYENDAS

Luis Antonio Carretero Martínez



Descubra las grandes deidades, seres extraordinarios y criaturas de pesadilla que protagonizan las enigmáticas creencias e historias de Japón. Un recorrido por sus mitos, cuentos y leyendas hasta su adaptación al manga, el anime, el cine y los videojuegos



Lectulandia

La mitología japonesa es una fuente fascinante de historias que siguen captando la atención de miles de personas. Su historia y cultura son tan ricas como cada uno de los relatos que la componen, los cuales han sido elaborados a partir de tradiciones orales y creencias populares protagonizadas por infinidad de seres fantásticos, como el kappa, el kitsune, el oni, el tanuki o el tengu. Desde la legitimidad del emperador hasta la cultura pop beben de las leyendas y creencias de este pueblo milenario.

La cultura japonesa ha sabido seguir transmitiendo sus mitos, cuentos y leyendas hasta nuestros días, camuflándolos entre las fantásticas historias que podemos encontrar fácilmente en los mangas, animes y videojuegos. Gracias a este título de Luis Antonio Carretero Martínez descubriremos que estas narraciones tienen sus orígenes muchos siglos atrás, y han ido variando y evolucionando según se han ido contando generación tras generación. La religión ha caminado junto a ellas, desde el surgir del sintoísmo hasta la llegada del budismo que, al convivir, hizo que los seres sobrenaturales y fantásticos se multiplicaran. Las aventuras del niño melocotón Momotaró, las travesuras y los engaños de los tanuki, los perversos oni, o las grandes deidades como Amaterasu, Susano y Tsukuyomi están en el corazón de cada una de estas historias.

Breve historia de la Mitología japonesa: mitos, cuentos y leyendas permite al lector conocer la importancia de sus mitos y el impacto que tienen en su sociedad e historia, al igual que su gran pervivencia en el imaginario popular, sus costumbres y tradiciones.

Luis Antonio Carretero Martínez

Breve historia de la Mitología japonesa

Mitos, cuentos y leyendas

Breve historia: Mitologías 9

ePub r1.0

FLeCos 03.08.2024

Título original: *Breve historia de la Mitología japonesa*
Luis Antonio Carretero Martínez, 2020

Editor digital: FLeCos
ePub base r2.1

*Para mi abuela Concha,
por su alegría incondicional.*

*Para mi abuelo Ramiro,
quien siempre estará junto a mí.*

*Para los tres pilares de mi vida:
Luis, Lourdes y Natalia.*

Respetaré a Buda y a los dioses,
pero no contaré con su ayuda.

*El Libro de los Cinco Anillos,
Miyamoto Musashi*

Prólogo

Estamos inmersos en un mundo que tiende cada vez más a la interdisciplinaridad entre los diferentes saberes que inundan bibliotecas y centros de enseñanza. Alejarnos de un eurocentrismo para buscar información allende los mares, o traspasar las fronteras del reino del Preste Juan, puede convertirse en una auténtica aventura y hasta en una osadía. A este fin obedece la colección Breve Historia de la editorial Nowtilus, que llena lagunas de saber gracias a unas pocas páginas en ediciones de bolsillo, fáciles de manipular.

Luis Antonio Carretero Martínez es el último de los fichajes estelares de esta editorial, que viene a deleitarnos con *Breve historia de la mitología japonesa: mitos, cuentos y leyendas*. Con un lenguaje académico, pero a la vez sencillo y directo, este investigador consigue resumir en este libro no sólo la mitología japonesa, sino también sus cuentos, mitos y leyendas más destacados.

Aquellos a los que nos apasiona Japón sabemos de la gran complejidad que tiene la historia de la religión en este archipiélago. Con una creencia autóctona (*shintō*), que hunde algunas de sus raíces en los antiguos reinos de Corea, y una doctrina budista importada de China, a su vez procedente de tierras aún más lejanas, se crea uno de los sincretismos religiosos más complejos y ricos del panorama mundial. A esta situación se sumó la fe cristiana que, aunque breve, tuvo un papel destacado en la historia japonesa, así como ciertas corrientes filosóficas que llegaron a tener un estatus cercano al dogma de fe. Para lograr comprender este crisol de culturas y creencias, no hay otra vía que acercarse a los textos sagrados y pseudoepígrafos que han llegado hasta nosotros. Sin embargo, la gran cantidad de volúmenes, así como el lenguaje galimatías de muchos de ellos, pueden hacer que su comprensión sea un tanto dificultosa. A nuestro auxilio acude el autor del libro, y desde su mirada de historiador, divide los principales cultos religiosos japoneses, dando una entidad de manual mitológico a la primera parte de esta obra. En ella descubriremos la génesis de una de las naciones más poderosas del

mundo a través de sus creencias. La mitología *shintō* es «historia viva» de Japón. Historia porque vemos sus narraciones plasmadas en tradiciones que van desde las artes marciales, a la Casa Imperial, y que dejan su impronta en todos y cada uno de los campos de las artes: literatura, música, pintura, escultura, arquitectura, forja... Y viva, porque el *shintō* está presente en la naturaleza que florece en las distintas islas de Japón. Por otro lado, el budismo se convirtió en la religión predominante entre las clases altas: su presencia en todos los campos ya mencionados de la cultura japonesa se equiparó e incluso superó al *shintō*, hasta finalizar con una suerte de sincretismo entre ambos. A diferencia del culto unitario autóctono, las diferentes escuelas de budismo japonés que tan bien nos ilustra este libro, irán definiendo cada uno de los periodos históricos de la nación japonesa. Finalmente, corrientes de pensamiento como el taoísmo y el confucianismo, especialmente en su nueva vertiente denominada neo-confucianismo, llegarían para quedarse no sólo como un saber académico más, sino como un elemento sustitutivo de la religión. El deber y la obediencia dogmática al superior propios de estas filosofías caracterizaron algunos de los elementos más significativos de la historia japonesa, como es el caso de los *bushi* o samurái.

Sin embargo, más allá de textos sagrados y doctrinas de conducta, se encuentra un saber popular que hinche la historia nipona desde sus más tiernos comienzos. Este tesoro antropológico se encuentra encerrado no en libros o *sūtra*, sino en cuentos, mitos y leyendas. Nos estamos refiriendo, por ejemplo, a criaturas mitológicas, fantasmas, espectros, y un sinfín de seres que pueblan el saber popular japonés, y que se entremezclan con las principales religiones mientras quedan plasmadas en todas las manifestaciones artísticas japonesas. El autor convierte así la segunda parte de este libro en una suerte de bestiario/guía de espectros, muy útil para acercarnos a estas historias tan identitarias del pueblo nipón.

El autor, que no puede ocultar su formación como historiador, enriquece esta lectura al proporcionarnos unas pequeñas perlas de algunos de los pasajes históricos japoneses que más calado han tenido en la sociedad, historia y arte de este país.

Finalizo este prólogo aludiendo a mis primeras palabras, y es que puede antojarse una tarea casi imposible resumir la mitología, religión, filosofía y saber popular japonés en tan pocas páginas como lo ha hecho Luis Antonio Carretero Martínez. Su labor de síntesis es encomiable, e invita de manera exitosa a todo aquel que quiera adquirir un conocimiento sobre este país del

lejano oriente. El completísimo glosario que cierra este libro es buena muestra de ello, y convierte a este texto en una obra de referencia y consulta, no sólo para aquellos que se están acercando por primera vez a Japón, sino también para los especialistas que buscan una referencia ante una cuestión iconográfica, histórica, literaria, etc. *Breve historia de la mitología japonesa: mitos, cuentos y leyendas*, está llamado a convertirse en un volumen de consulta habitual, tanto de estudiosos como de curiosos por la cultura japonesa.

Marcos Andrés Sala Ivars

Dr. Historia del Arte

Colaborador honorífico de la Universidad Complutense de Madrid

Secretario del Grupo de Investigación Asia

Madrid, 6 de enero de 2020

Introducción

Japón cuenta con una rica y maravillosa cultura que cada vez resulta más atractiva y enigmática. Los mitos, los cuentos y las leyendas narran una serie de historias protagonizadas por seres constituidos por las creencias de la sociedad japonesa, en las que se entremezcla la realidad y el mito. Muchos de estos relatos conforman los orígenes y la explicación histórica del archipiélago japonés.

Gracias a las obras literarias, como pueden ser las crónicas históricas, las compilaciones de historias, los diarios o las novelas, cada mito, cuento y leyenda ha logrado perdurar con el paso de los siglos. Como sucede en muchas otras culturas, la mayoría fueron, y siguen siendo, transmitidas de forma oral. Gran parte de estas narraciones presentan orígenes de diversa índole, los cuales en ocasiones cuentan con una atmósfera tenebrosa. Sin embargo, todas son un legado que debe preservarse como parte de la herencia cultural del pueblo japonés, puesto que también muestran cómo se transmitían los valores morales y éticos que fueron surgiendo y desarrollándose en el país.

Por otro lado, ha de tenerse en cuenta que las fuentes escritas son fruto de la transmisión oral de las historias sobre los seres divinos y las criaturas sobrenaturales. Estas narraciones evolucionaron dando lugar a versiones según pasaba el tiempo y se extendían por el territorio japonés. Así pues, los mitos no pueden delimitarse y quedar constituidos en una única obra, ni en un momento exacto. Las religiones tuvieron un papel clave en el desarrollo de estas narrativas, especialmente el sintoísmo, religión autóctona de Japón, que se entremezcló en los relatos con las creencias del budismo a partir del siglo VI, cuando llegó del continente asiático. En el siglo IX se acrecentó la influencia China en Japón, cuestión que puede verse reflejada en la literatura de la época. Una vez se diluyó ese contacto con China, Japón comenzó a desarrollar una literatura totalmente propia.

OBRAS LITERARIAS Y TRANSMISIÓN DE LAS HISTORIAS

Las influencias clásicas de la antigua China, las perdurables tradiciones japonesas y la diversidad del pensamiento occidental han conformado la literatura nipona que ha llegado hasta nuestros días. Existe una serie de fuentes imprescindibles para conocer más a fondo la mitología japonesa, las cuales recomiendo encarecidamente al lector si se siente atraído por este fantástico universo y, además, para que pueda ampliar sus conocimientos sobre sus mitos, cuentos y leyendas.

En primer lugar, gran parte de la información escrita de la que disponemos sobre estas historias procede de dos obras esenciales de la literatura japonesa: El *Kojiki* (Relación de las cosas antiguas) y el *Nihon shoki* o *Nihongi* (Crónica del Japón). A pesar de estar escritas en chino, su objetivo principal es fundamentar la legitimación de los regentes japoneses y hacer que Japón sea considerada como la tierra de los dioses. Así pues, la mayoría de las historias mitológicas que se narran en estas fuentes escritas fueron aquellas que se consideraron adecuadas, durante el siglo VII, para ensalzar la gran labor que estaba llevando a cabo el nuevo reino unificado de Yamato. Ambas obras son cruciales para adentrarnos en la sociedad y conocer los orígenes legendarios e históricos del país del Sol Naciente.

El *Kojiki* fue escrito en prosa durante el año 712. Es la obra de literatura mitológica sintoísta más antigua que narra los mitos de la creación del mundo, es decir, la cosmogonía nipona. El *Nihon shoki*, más conocido como *Nihongi*, fue escrito en el año 720 y cuenta de forma más elaborada la historia de Japón desde un punto de vista histórico. Además, existen muchos mitos que han sido contados a través de los *Fūdoki* y que merecen ser considerados. Estos son un total de sesenta pequeñas descripciones de cada provincia, datadas desde el siglo VII y requeridas por el Gobierno imperial durante el año 713, sobre los recursos naturales, las condiciones geofísicas y las tradiciones orales.

El *Man'yōshū* (Colección de la Miríada de Hojas) es otra de las obras literarias más importantes. Esta antología de *waka* ('poema') en veinte volúmenes, cuyo primer compilador fue Ōtomo no Yakamochi, data en el año 759 a. C. y es la más antigua que se conoce. Escrita entre finales del período Nara (710-794) e inicios de la época Heian (794-1185) por muchos hombres y mujeres, de múltiples estratos sociales y distintas edades, reúne unos 4500 poemas casi siempre anónimos y con una temática de lo más variada. Su

conmovedor contenido y hermosa claridad han hecho que sea muy conocida en todo el continente asiático.

En segundo lugar, tenemos los *monogatari*, traducidos como ‘historias’ o ‘cuentos’, cuyo significado literalmente es ‘cosa hablada’. Se trata de relatos originalmente orales que pasaron a convertirse en un género literario japonés cuya narrativa escrita en prosa nos habla de las hazañas heroicas de personajes históricos o fantásticos en espacios reales o imaginarios entre los siglos IX al XV. Los protagonistas de estas epopeyas son caballeros y damas que destacan fundamentalmente por su elegancia y arte a la hora de desempeñar cada labor que se proponen. Estas historias a menudo se ambientan en lugares especiales o sagrados, y sus protagonistas suelen ser figuras históricas importantes, divinidades o personajes casi divinos. En muchos casos estos relatos buscan provocar en el lector u oyente un estado de ánimo concreto, como alegría, miedo, asco, terror o tristeza. De entre todos los *monogatari* pueden destacarse cuatro:

El *Taketori monogatari* o El cuento del cortador de bambú es el texto más antiguo del que disponemos hoy en día del folclore japonés, y cuenta con cierta influencia centroasiática. El relato narra la historia de una pareja de ancianos que no tiene hijos y que decide adoptar a una pequeña niña que él encuentra dentro de un tallo de bambú. Al pasar los años, se convierte en una joven con una belleza capaz de enamorar a todos aquellos que la contemplan, y se descubre su verdadero origen.

El *Genji monogatari* o El relato de Genji, fue escrito en el siglo XI por Murasaki Shikibu (973-1025), la más importante de las literatas y dama de la corte del período Heian. La historia narra las aventuras de Hiraku Genji, el Príncipe Radiante, el prototipo de galán cortesano de la época, su vida sentimental, sus problemas familiares y las tramas políticas del momento. Es la obra más conocida de toda la literatura en Japón por tratarse de la primera novela con tintes psicológicos anterior a la Edad Moderna.

El *setsuwa* (historia hablada) *Kojanku monogatari* o Historias de ayer y de hoy suele ser atribuido a Minamoto no Takakuni (1004-1077), y se sitúa su escritura en torno al año 1120. En cada una de sus fábulas budistas podemos encontrarnos intrépidos guerreros, fieles monjes, gráciles damas, laboriosos campesinos, hábiles pescadores y astutos mercaderes. Ha de tenerse en cuenta que algunas de estas historias o relatos carecen de una trama unitaria y que su argumento está compuesto por múltiples cuentos, a través de los que se quiere transmitir los valores budistas, extendiendo así la religión entre la población.

Además, en muchos de ellos pueden verse narraciones en prosa mezcladas con poemas.



Murasaki Shikibu escribiendo en soledad. Tosa Mitsuoki, siglo XVII.

El *Heike monogatari* narra los enfrentamientos entre el clan Taira y el clan Minamoto durante las Guerras Genpei (1180-1185). Esta obra es la tercera en contar los sucesos entre ambos clanes por la supremacía en Japón, siendo la primera *Hōgen monogatari*, la que relata los eventos durante la rebelión Hōgen (1156), y la segunda *Heiji monogatari*, que describe los acontecimientos de la revuelta Heiji (1159-1160). Todas ellas fueron escritas durante el siglo XIII, con autores desconocidos y como obras épicas musicales.

Aunque existen muchos más *monogatari*, no se puede olvidar mencionar al autor de dos de los mayores exponentes de los cuentos fantásticos: Ueda Akinari o Ueda Shūsei (1734-1809), que ha pasado a la historia de la literatura japonesa por sus obras: *Ugetsu monogatari* (Cuentos de lluvia y luna, 1776) y *Harusame monogatari* (Cuentos de lluvia de primavera, 1809), repletos de cuentos sobrenaturales.

Sin embargo, existe otro tipo de obras que se diferencian hasta cierto punto de los mitos y leyendas: si bien cuentan con ciertos elementos sobrenaturales y un mensaje didáctico, las situaciones y experiencias que narran tienen cabida en el mundo real. Algunas de ellas son:

1. *Nihon ryōiki*: significa los ‘registros extraños fantasmales de Japón’, una serie de cuentos recopilados por el *bonzo* (monje) Kyōkai, en torno al año

822, como el *setsuwa* más antiguo que se conoce. Compuesto por 116 historias sobrenaturales distribuidas en tres tomos, cuenta con temas variados centrados en el misticismo de los relatos populares.

2. *Shintō shū*: una recopilación de cincuenta historias de carácter sintoísta y budista que muestra los valores de la época Heian durante el período Nanbokuchō (1336-1392). También es un *setsuwa*, pero a diferencia del anterior utiliza de manera conjunta los textos literarios y las ilustraciones para poder explicar las historias de forma clara.

3. *Uji Shūi*: un libro de relatos que data del siglo XIII y cuenta con un total de 197 cuentos divididos en 15 volúmenes, ochenta de ellos aparecen en el *Kojanku monogatari*. Es el *setsuwa* más popular y extenso de todo el período Kamakura (1185-1333) con temas cotidianos llenos de humor y con cierto contenido sexual y folclórico. «Cómo alguien había sido eliminado por demonios» o «Cómo un gorrión volvió a pagar su deuda de gratitud» son los títulos de dos de los temas más destacados, si bien es importante mencionar que han sido adaptados con el paso del tiempo.

Por último, he querido hacer una mención especial a Patrick Lafcadio Hearn (1850-1904). Escritor, periodista y traductor de origen griego, pasó gran parte de su vida en Inglaterra y se nacionalizó como japonés con el nombre de Koizumi Yakumo. Fue uno de los primeros europeos en mostrar la cultura japonesa al lector occidental con obras tan importantes sobre mitología como *Japanese Fairy Tales* (1898), *In Ghostly Japan* (1899), *Shadowings* (1900), *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1903), o *The Romance of the Milky Way and other studies and stories* (1905).

ANOTACIONES DEL AUTOR

Me gustaría dejar constancia de que los mitos, cuentos y leyendas que figuran en este libro son solo una pequeña selección que configura toda una gran y rica variedad de relatos de la cultura japonesa. Tal cantidad de ellos se conoce que no se pueden ver recopilados en un solo ejemplar. Asimismo, en este trabajo figuran las descripciones de criaturas, el desarrollo de algunas de las historias clásicas y los relatos tradicionales más conocidos de Japón. En muchas obras aparecen descritas las criaturas, pero no suele hacerse una clara referencia a ningún relato donde podamos encontrarlas o al menos poder situarlas. Y del mismo modo ocurre al obtener una novela que desarrolle la historia de estos seres sin pararse a dar una descripción de los mismos, los

personajes o el período histórico en el que se engloba. Por ello, he querido hacer un libro en el cual se puedan encontrar ambos apartados, tanto una escueta pero concisa descripción de los seres divinos y sobrenaturales, como algunas de las historias más características de estos.

En cada una de las historias de este libro los nombres de las deidades y algunos personajes japoneses aparecerán acotados, pues solo la primera vez que se mencionen será de forma completa. Para referirnos a los personajes históricos se seguirá la nomenclatura japonesa, precediendo el apellido al nombre. En muchos de ellos podrán encontrarse los nombres de los personajes como un apelativo que hará muchas veces alusión a alguna de sus características.

1

El camino de la fe antigua: el sintoísmo

El *Shintō* (el camino de los dioses), shintoísmo o sintoísmo es la religión tradicional japonesa, centrada en la creencia de las divinidades locales o *kami* (dios o deidad) que pueblan la naturaleza, la cual corresponde a la denominación japonesa *Kami-no-michi*, que en términos generales significa ‘la manera (o la forma) en la que los *kami* tienen que hacer (o hacen) las cosas’. Su devoción es de tipo animista, es decir, se trata de un culto de carácter religioso hacia un principio vital o espiritual a los seres vivos, objetos e incluso a fenómenos de la propia naturaleza. No hemos de tomarlo meramente como un concepto religioso, sino también como una serie de reglas que permiten mantener la cohesión social, principalmente: la pureza y la sinceridad de las acciones.

LA SENDA DE LOS KAMI

El término *Shintō* no alude solamente a las deidades, sino también a los espíritus nobles y sagrados que moran todas las cosas y en cuya fe se entremezclan los tributos ofrecidos a cada antepasado o a los entes naturales, que van desde los ríos y los mares hasta los bosques y las rocas. Esta religión carece de un credo fijo, no tiene un panteón de deidades único, ni tiene la figura de una divinidad absoluta y tampoco cuenta con directrices morales concretas. Existen más de ocho millones de divinidades, denominadas por la tradición como *kami-gami* o *yaoyorozu no kami* (ocho miríadas de *kami*). Sin excepción, todas y cada una de ellas cooperan de manera armoniosa consultando sus opiniones entre ellas para la creación y la ejecución de sus respectivas tareas en el mundo.

El culto sintoísta deifica a la naturaleza y nos muestra cierta sumisión, por parte de todos y cada uno de los habitantes del archipiélago japonés, ante los poderes desconocidos que los atemorizaban. A través de los siglos constituyó la identidad y permanencia del pueblo nipón, enriqueciéndose con influencias intelectuales y espirituales, pese a carecer de unos dogmas, doctrina, código ético y escrituras sagradas concretas.

Durante el siglo III las primeras comunidades comenzaron a rendir culto celebrando fiestas agrícolas en honor a sus antepasados y a los *ujigami shinkō* (dioses titulares). Estos rituales y métodos devocionales evolucionaron hasta un sintoísmo primitivo, que trajo consigo la primera teogonía recopilada a través de la literatura mitológica del *Kojiki* en el siglo VIII. Desde un principio, esta religión contó con elementos del chamanismo y del animismo, además de contar con ritos de purificación y una gran veneración a los ancestros. Tiempo después, el sintoísmo se vio sometido a una intensa interacción con otras religiones y sistemas filosóficos, principalmente con el budismo, taoísmo y confucianismo. Entonces apareció por primera vez la palabra sintoísmo en el *Nihon shoki*. No obstante, siempre se pasan por alto otras fuentes primarias que proporcionan una gran fuente de información, como: el *Kujiki* (Crónicas de hechos antiguos), escrito alrededor del año 620, cuyo contenido trata temas sobre el sintoísmo y la herencia imperial de manera muy similar al *Kojiki* y *Nihon shoki*; el *Kogo shūi* (Recopilación de historias antiguas), escrito en el año 807, que aporta gran parte de la información sobre los inicios del sintoísmo; y el *Engi shiki* (Leyes detalladas del período Engi), elaborado en el año 927 como obra esencial del sintoísmo primitivo, y que contiene oraciones ceremoniales, ritos y una guía para la administración de los asuntos religiosos.

Es interesante la visión cosmológica que tiene el sintoísmo, ya que antiguamente el mundo japonés se regía por tres escalas en línea vertical. La primera es el *Takama no Hara* (Llanura del Cielo, Altiplano del Cielo o País Superior), el nivel inferior del Cielo donde moran las divinidades celestiales. La segunda es el País Central de Ashihara (País de las Espigas Frescas de los mil otoños y de los largos quinientos años que hay en la fértil planicie de los juncos, País Central o Llanura de los Juncos), el cual es sencillamente la Tierra o el mundo de los vivos. En los textos puede encontrarse como *Nakatsu kuni* (el mundo intermedio entre los hombres y otros seres de la naturaleza), o *Utsushi-yo* (el mundo manifestado o mundo visible). La tercera es el *Yomi* (País de las Tinieblas, País de las Profundidades, País de las Sombras, País de las Raíces o Mundo de Ultratumba). Es un término que significa ‘fuentes amarillas’, una terminación usada en China para mencionar

el Inframundo. En algunos casos se relaciona con la palabra *yo* o *yoru* (noche), e incluso con el nombre en sánscrito del dios budista del Infierno: Yama, conocido en Japón como Enma, Emma o Emma Ō.

No fue hasta el siglo xv cuando empezó a conceptualizarse esta religión como un sistema totalmente distinto al budismo. Sin embargo, en el período Edo (1603-1868) comenzó a surgir una reacción que hizo recuperar el sintoísmo como el Antiguo Camino o Religión Antigua, buscando eliminar cualquier influencia extranjera.

Tras la Revolución Meiji (1868) el Gobierno necesitaba legitimarse y abrir su pueblo a la modernidad de la que el mundo estaba entonces imbuido. En parte, su legitimación se basaba en la reelaboración de un sintoísmo oficial con el emperador como descendiente de la diosa del Sol, y en la revisión histórica de los héroes, que habían sido siempre una herramienta para la causa imperial. Esa idea ya había sido propuesta anteriormente por el filósofo sintoísta, filólogo y crítico literario japonés Motoori Norinaga (1730-1801), quien trabajó para crear una experiencia histórica y mitológica japonesa, sin que estuviese expuesta a la dominancia extranjera y con un matiz que pasaría a convertirse en un movimiento académico nacionalista: el *kokugaku* (el saber nacional). Desde finales del siglo xix hasta 1945, el sintoísmo volvió a recuperar su importancia como religión estatal organizada, y popular gracias a la revitalización de sus mitos y prácticas. La amarga derrota político-militar de Japón en la Segunda Guerra Mundial supuso una pérdida de los valores tradicionales y el sentido que habían dado a toda su historia. El mensaje del emperador Hirohito (1901-1989), después de la caída de la segunda bomba atómica en Nagasaki el 9 de agosto, dejó clara la rendición absoluta de todo Japón. Tiempo después se atrevió a negar toda prerrogativa divina, lo cual suponía la destrucción de la creencia secular de los japoneses en el carácter divino y privilegiado de la Casa Imperial. Fue en aquel momento que el sintoísmo, antiguamente apoyado por fondos públicos, comenzó a ser financiado por sectores privados y voluntarios. Además, los componentes militares y nacionalistas de antaño quedaron apartados, y el sintoísmo pasó a ser únicamente religión.

LAS DIFERENTES TIPOLOGÍAS DE SINTOÍSMO

A pesar de ser una identidad única, el sintoísmo tiene diferentes tipos.

El primero es el Koshitsu Shintō, el sintoísmo de la Casa Imperial. Son los ritos religiosos realizados exclusivamente por la familia imperial en los tres santuarios situados dentro del Palacio Imperial en Tokyo. El templo central o Kashiko-dokoro (santuario de la reverencia), situado en medio de dicho conjunto monumental, está dedicado a la antecesora mitológica de la familia imperial: la diosa del Sol Ama-terasu-ō-mi-kami (Amaterasu: ‘Gran Divinidad que Ilumina el Cielo’). Esta construcción fue consagrada a su nieto Ninigi-no-mikoto (Ninigi: ‘Príncipe del arroz abundante’), a quien le entregó el espejo sagrado Yata no Kagami, que es una de las *Tres Enseñanzas Imperiales* o los *Tres Tesoros Sagrados* que se custodia en este palacio. Al oeste se sitúa el Kōrei-den (Templo de los Espíritus de los Antepasados), el cual está consagrado a los espíritus divinos de los antiguos emperadores. Y, por último, al este se encuentra el Shin-den (Santuario de los Kami), un lugar dedicado a todos los *kami* del cielo y de la tierra.

Antiguamente eran las familias Nakatomi e Imbe quienes tenían la responsabilidad de llevar a cabo las ceremonias en la Corte. No obstante, tras la Ley de Ceremonias Imperiales de 1908 los funcionarios de la Casa Imperial han sido quienes se han encargado de administrar los ritos, a excepción de las ceremonias más importantes que son dirigidas por el mismísimo emperador.

De entre todos los espacios sagrados sintoístas el más destacado es el Gran Santuario de Ise, en la prefectura de Mie, ya que es un caso único en el país. Es un lugar religioso consagrado también a la diosa del Sol, por ser la divinidad protectora del clan Yamato y de la cual proviene toda la familia imperial. Por ello, el mismísimo santuario se convirtió en el protector de toda la nación y en el referente de los templos de Japón. Su culto no solo refleja el respeto hacia Amaterasu, sino también al emperador y a la propia cultura, historia y conciencia japonesa.

El segundo es el Jinja Shintō, el sintoísmo de los santuarios y los templos, y es practicado por los sacerdotes. Es el tipo de culto a los *kami* más extendido en el archipiélago desde épocas incluso anteriores a la creación de la civilización japonesa. Con el paso de los siglos, el aumento y la ocupación de los territorios por parte de los clanes hizo que se construyeran cientos de templos, hasta llegar a unos 200 000 a comienzos del siglo xx. Después de la Revolución Meiji se nacionalizaron y se formó el Sistema de Santuarios, que redujo los espacios sintoístas a unos 110 000. Tras la Segunda Guerra Mundial terminaron por convertirse en instituciones privadas.

También fue en 1945 cuando vio su fin el Kokka Shintō, el sintoísmo estatal. Este tercer tipo de fe en los *kami* estaba conformado por la unión entre

el Koshitsu Shintō, el Jinja Shintō y determinadas ideas bien definidas sobre los orígenes y la historia de Japón.

El cuarto tipo de sintoísmo llegó con el fin del siglo XIX, la nacionalización de los santuarios y el énfasis de la religión como culto estatal, conocido como Shuha Shintō, el sintoísmo sectario. Justo antes de la Segunda Guerra Mundial, contaba con un total de trece sectas diferenciadas. Estos distintos grupos independientes fueron supervisados desde su surgimiento por una agencia gubernamental del Gobierno Meiji.

El Minzoku Shintō, el sintoísmo popular, es el quinto tipo, y destaca por su origen foráneo. Sus prácticas de culto a los *kami* han quedado profundamente arraigadas en la vida diaria de las personas a través de los *matsuri* (festivales tradicionales). Entendida por unos como fe tradicional y por otros como superstición, cuenta con una serie de rituales y ceremonias que se han mezclado con otras religiones y formas de pensamiento, como el budismo, el confucianismo y el taoísmo.



Ejemplo de un kamidana. Toei Uzumasa Studios, Kyoto.

Por último, tenemos el sintoísmo doméstico o Kokusan Shintō. Son las prácticas religiosas dedicadas a los *kami* protectores de cada familia, en el *kamidana* (altar doméstico) de su residencia: un espacio sagrado privado. Por lo general, está situado en un estante alto y en un lugar tranquilo de la casa. Su tamaño y calidad dependen de la capacidad económica y de la fe de la familia. Frente al santuario se coloca un pequeño espejo y a ambos lados unas ramitas de *sakaki* (*Eurya japonica*), un árbol de hoja perenne, parecido a un

ciprés, próximo a la familia del arbusto del té y las camelias. La religión sintoísta lo considera sagrado, ya que sus hojas, y en especial sus ramas verdes, sirven como ofrenda a los dioses. Además, delimitan los espacios sagrados tanto en los templos como en los altares domésticos. Dentro del altar se encuentran los *kami* tutelares de la familia y un talismán del Gran Santuario de Ise.

LOS ESPACIOS SAGRADOS PÚBLICOS

Al principio esta religión carecía de santuarios, puesto que se creía que la divinidad descendía a un espacio natural, como una montaña, árbol o roca. Estos lugares se convertían en una zona sacra que señalaban con un *shimenawa* (cuerda enrollada) del que cuelgan unos *shide* (tira de papel en zigzag), que aún hoy en día sirven para delimitar y separar el terreno profano del área purificada y sagrada sintoísta.



Meoto Iwa. Las rocas sagradas de Futamigaura, prefectura de Mie

Con el paso del tiempo y el aumento de la población comenzaron a construirse templos para facilitar el acceso a los devotos, en los que se construían cámaras interiores para la adoración de los *kami*. También se convirtieron en espacios para difundir y enseñar el sintoísmo. La presencia de la deidad es simplemente simbólica y suele quedar representada en un objeto sagrado.



Gran *torii* del santuario de Itsukushima en la isla de Miyajima, prefectura de Hiroshima

La entrada a los santuarios está siempre marcada por uno o varios *torii* (portal sagrado), arcos-puertas de madera, piedra o metal formadas por dos vigas verticales y dos horizontales levantadas enfrente de los templos sintoístas o en la senda que conduce al mismo. No suelen estar pintados, pero debido a la influencia continental empezaron a teñirse con colores vistosos. Los *torii* poseen una doble función: son la puerta que delimita el espacio sagrado y el símbolo del santuario. Según la sabiduría popular, la palabra significa: ‘morada de gallos’ o ‘descanso para pájaros’, debido a que estas aves se posaban en la viga horizontal para anunciar la llegada del amanecer y dar paso al inicio de las oraciones de los monjes. Existe la leyenda de que el pájaro del amor, la paz y la buena voluntad, llamado Ho-Ho, reposaba tras un largo vuelo sobre un *torii*. En la antigüedad eran puertas de uso habitual, pero con el paso del tiempo se vio limitado exclusivamente a los santuarios, mausoleos imperiales y determinadas tumbas. Sin embargo, aún pueden verse ocasionalmente al pie de árboles, rocas o pozos especiales.



Representación de un *Niō* en la puerta Hozomon. Templo Sensō-ji, Tokyo.

Los recintos sintoístas siempre están protegidos ante cualquier tipo de infortunio o malos espíritus gracias a otros pequeños santuarios ubicados enfrente y a cada lado de la entrada. Sin embargo, si un santuario posee una gran puerta, la responsabilidad de su defensa recae en dos criaturas feroces de rasgos semihumanos y del tamaño de una persona adulta conocidos como *niō* (guardián o rey benévolo), los dos reyes Deva. No obstante, su presencia es más frecuente en las entradas de los templos budistas, así como la de los cuatro dioses encargados de vigilar los *mon* (puerta budista), conocidos como *Shitenno* (Cuatro Reyes Celestiales).



Estatua de un zorro en el parque de Nara, cercano al templo Tōdai-ji. Prefectura de Nara.

En los santuarios sintoístas también pueden encontrarse las estatuas de dos *kami* mitológicos protectores, que ahuyentan el mal. A veces se representan bajo forma humana y armados con una espada y un arco, y se ubican en las hornacinas de los templos; o bien como animales, siempre una pareja masculina y femenina, ubicados por lo general en las entradas. De estos últimos destacan los *komainu* (leones míticos), o aquellos con forma de perro, zorro, ciervo, lobo o mono.

PRINCIPALES CEREMONIAS Y RITOS

Existe una serie de rituales característicos de la religión sintoísta. Los primeros son los ritos externos, de entre los cuales destacan: *harae* (purificación), *shinsen* (ofrenda), *norito* (oración) y *naorai* (comer en compañía de los *kami*).

El *harae* es un rito de purificación llevado a cabo por los creyentes o representantes del templo. A través de una limpieza sagrada utilizando el agua, el devoto se lava las manos y, en determinadas ocasiones, se enjuaga la boca en cada pabellón de abluciones al entrar en un templo sintoísta o antes de realizar las ceremonias religiosas. Este ritual es conocido como *temizu* y también suele llevarse a cabo en algunos templos budistas, aunque en ellos la catarsis se hace mediante el humo de los quemadores de incienso de la entrada. Los sacerdotes llevan a cabo una purificación mucho más formal para la que recitan una oración y utilizan una vara de madera, conocida como *harai-gushi*, aunque en otros casos se usa un *ōnusa*, frente al individuo, grupo u objeto que se vaya a purificar, además de esparcirse sobre ellos sal o agua salada. No obstante, el objetivo siempre es el mismo: eliminar las impurezas, manchas, suciedades o cualquier tipo de adherencia contaminante, tanto física como espiritualmente, ya sea del alma individual o de forma colectiva. Estos ritos de purificación han sido practicados en Japón desde la antigüedad, cuando se celebraban en las desembocaduras u orillas de los ríos. El *harae* aparece por primera vez en el *Kojiki*, cuando Izanagi sale del *Yomi* y decide limpiarse de la impureza del submundo con agua. La purificación del cuerpo con agua es conocida como *misogi* (ablución) que, generalmente, suele realizarse por medio de un baño antes de los festivales. En algunos de ellos se incluye el agua fría, sobre todo, en pleno invierno, al pie de cascadas sagradas, echándose cubos encima e incluso sumergiéndose en los ríos.



Mongaku Shonin bajo la cascada de Nati, inspirado por Fudo Muoo y sus secuaces de Kongar y Saitak. Parte inferior del tríptico de Utagawa Kuniyoshi, 1852.

Los *shinsen* son elementos muy importantes del sintoísmo, ya que si no se realizan las deidades se disgustan, en especial los espíritus de los antepasados, y la más absoluta desgracia cae sobre quienes han descuidado este sencillo ritual. Existen cuatro tipos de ofrendas características que los devotos dejan en los grandes santuarios, o en aquellos que hay en los caminos o zonas de difícil acceso. Los donativos en dinero ya sean monedas en las cajas de donaciones, pequeñas cantidades envueltas en papel, u ofrendas entregadas para recibir un *ema* (imagen de caballo) o reconstruir, reparar e incluso crear un nuevo proyecto en los santuarios. También están las bebidas, como agua, sake (licor de arroz) u otros licores, y los alimentos, cocinados o no, de entre los cuales son frecuentes las algas, las bolas de arroz, la fruta, el grano, el pescado, los pasteles, los vegetales y cualquier alimento favorito del espíritu del difunto. Las dos últimas ofrendas son materiales, e incluyen gran variedad de objetos, animales o estatuas; y simbólicas, como ramas de *sakaki*, algunos *gohei*, e incluso formas de entretenimiento, tales como representaciones teatrales, arquería, luchas y danzas.

Los *norito* siempre están dirigidos a las divinidades, no suelen variar con el paso del tiempo y al ser repetidas otorgan un poder mágico a sus palabras, que por lo general son entonadas por sacerdotes. Sin embargo, los *ema* también pueden encontrarse en el interior de los santuarios: estos son una

serie de pequeñas tablillas de madera pintadas y ofrecidas como forma de oración para dar las gracias o conseguir el favor de las divinidades. En el anverso suele dibujarse el signo del zodiaco chino del año en curso, aunque actualmente pueden escogerse temas de diversa índole, y en el reverso es común escribir el mensaje personal de agradecimiento o petición.



Barriles de sake como ofrenda en el santuario sintoísta de Tsurugaoka Hachiman-gū. Ciudad de Kamakura, prefectura de Kanagawa.

Los *naorai* son celebrados después de cualquier ceremonia sintoísta, exceptuando los sencillos actos de culto ante un altar, celebrados en una vivienda o en un santuario. Estos banquetes simbólicos y sagrados reúnen al *kami* con sus sacerdotes y devotos, son estos últimos los que festejan compartiendo sake, arroz, pescado y verduras que han sido previamente ofrecidas a la deidad.



Ema con el signo del zodiaco del gallo. Santuario de Itsukushima, prefectura de Hiroshima.

Por otro lado, están los rituales internos que suelen ser realizados por un sacerdote durante un *oharai* (exorcismo) tanto a personas como a objetos o edificios, por medio del uso de un ramo o una varilla sobre ellos. Los devotos también pueden obtener la purificación si acuden a representaciones rituales, esparcen sal, se rocían con agua, agitan determinadas ramas de árbol sobre su cabeza o atraviesan un círculo especial de hojas. Esta forma de purificación no se ha perdido con el paso del tiempo. Hoy en día se sigue practicando para expulsar todo lo impuro, incluidos los espíritus malignos y las consecuencias negativas de las enfermedades, pesadillas, desastres o muerte. Además, los oficiantes han de realizar una preparación espiritual en las dependencias sacerdotales, o simplemente aislándose del resto de las personas. Habitualmente se dan un baño y se visten con prendas limpias, toman un tipo de comida específica para el momento, llevan una vida con calma y contención, siguiendo a rajatabla las normas y evitando todo acto prohibido. Si violasen las regulaciones o quedasen incapacitados por cualquier motivo, no participarían en el festival que incluso podría posponerse.



Un grupo de *miko* en el santuario de Ikuta. Ciudad de Kobe, prefectura de Hyōgo.
Fotografía: Chris Gladis.

Antiguamente, las *miko* (sacerdotisas) eran mujeres que ejercían la labor de chamanes, además de tener la capacidad de ser un médium para los *kami*, lo cual les daba cierta posición y prestigio en la sociedad. Actualmente, son las asistentes en los santuarios sintoístas ataviadas con un kimono (vestido) blanco y un *hakama* (falda pantalón) rojo, se encargan de asistir a los sacerdotes en los rituales, vender los amuletos y, ante todo, colaborar en el mantenimiento de los templos. Sin embargo, su principal tarea es llevar a

cabo las *kagura* (danzas sagradas), una serie de bailes acompañados de música tradicional que a veces pueden ser solicitados si los devotos realizan donativos a modo de ofrenda a los *kami*. Según la leyenda, su origen se remonta a la danza realizada por Ame-no-uzume-no-mikoto (Alarmanse mujer divina) para hacer salir a Amaterasu de la cueva en la que se había encerrado. Existen treinta y cinco dramas tradicionales de *kagura*, en los que se representan algunos episodios de la mitología japonesa y en donde los gestos y las posturas son más importantes que el propio movimiento de los pies. No obstante, se sabe de la presencia de una gran sacerdotisa en el Gran Santuario de Ise, conocida como *saishu* (suma sacerdotisa), que lleva a cabo los servicios religiosos, la ejecución de las ceremonias y la comisión de los festivales.



Carrozas alegóricas del festival de Gion. Kyoto. Fotografía: Chris Gladis.

Por último, la práctica sintoísta más importante en la vida de los japoneses son los *matsuri*. En estas fiestas religiosas se ofrendaba antiguamente a los *kami* los botines de guerra, además de alimentos, que son más comunes hoy en día. Las deidades aparecen en su forma más elemental, representadas por un objeto o emblema que es transportado por un grupo de personas en un altar portátil a través de las calles de las ciudades o aldeas de Japón. En estas celebraciones se realizan ritos litúrgicos de comunión de la propia comunidad local con sus dioses tutelares para conseguir su favor y protección, como la prosperidad del campo según la estación o el bienestar familiar. No obstante, en la actualidad existe cierta dificultad a la hora de distinguir cuáles son los *matsuri* con elementos estrictamente religiosos de los sencillamente folclóricos.

2

La doctrina del espíritu: el budismo

El camino del Buda puede ser simplificado como el culto a la moralidad, la meditación y la comprensión de forma intuitiva o gracias a la propia sabiduría. El culmen de las numerosas existencias de Buda, las cuales fueron relatadas e ilustradas en la narrativa *Jātaka* (Historias de nacimiento), es alcanzado cuando nace como príncipe, momento en el que decidió dar la espalda a los privilegios de su posición e inició su búsqueda como asceta itinerante. La encarnación de la sabiduría suprema de Buda no pudo llevarse a cabo hasta el momento de la iluminación, cuando se convierte en un ser cósmico con una esencia que trasciende todo, de naturaleza inmutable e imperecedera. Es imprescindible tener en cuenta que sus enseñanzas insisten en que cada uno debe alcanzar la verdad por sí mismo, ya que él solo puede enseñar el camino a través de sus conocimientos, pero le corresponde a cada uno recorrerlo.

El universo, uno e infinito, siempre florece en los innumerables reinos de Buda, igual que lo hace el loto. Esta flor es el símbolo central del budismo y representa la pureza y la verdad, que según la analogía siempre termina elevándose por encima de la maldad y suciedad del mundo, al igual que lo hace un hombre virtuoso.



Representación de los *Jātaka* con Buda en el centro. Siglos XVIII al XIX.
Monasterio budista de Phajoding en Timbu, Bután.

EN BUSCA DE LA LUZ

El budismo japonés consiste en obtener la iluminación que uno mismo puede llegar a encontrar a través de la meditación. Uno de los conceptos más importantes es el *rinne* (transmigración de almas, o *samsāra*), la reencarnación de los seres humanos en distintos reinos, mundos o caminos. Estos, también llamados *rokudō* (los seis caminos), pueden dividirse en dos grupos de tres. El primero lo componen «los tres caminos malos»: el Infierno, el *gaki* (lugar de los espíritus famélicos) y el de las bestias. El Infierno japonés es conocido como *Jigoku*, un lugar de castigo de los condenados que difiere del *Yomi* sintoísta. Después de haber sido examinados por varios jueces, de entre los que destaca el terrible dios Enma, aquellos que renacen en estos caminos son culpables de malas acciones en su vida o vidas anteriores. Si un espíritu se quedaba en uno de los estados intermedios entre «los tres

caminos malos» podía volver como apariciones fantasmagóricas, a veces con forma humana, pero sin pies y totalmente pálidos.

El segundo grupo está formado por el camino de *asura* (espacio de los demonios), el de los seres humanos y el de los seres celestiales. Quienes renacen en ellos lo han logrado gracias a sus buenas acciones durante su vida o en vidas pasadas.

El último se corresponde con la representación del Cielo budista, es decir, la encarnación de la compasión y sabiduría de Buda, así como de la fe del propio creyente. Este reino puede dividirse en tres espacios principales: el *Tusita* (Cielo del Bienestar), presidido por Buda Maitreya en lo alto del Cielo; el *Sukhavati* (Paraíso), bajo la responsabilidad de Buda Amida; y el *Grindhakūta* (Mundo actual transformado), concebido por Buda Sākyamuni en el Pico del Buitre o Águila, lugar en el que predicó el *Sūtra del Loto*. Donde reside Buda Amida es el lugar que más puede parecerse al Cielo o paraíso cristiano, ya que posee terrazas con árboles adornados con joyas de donde cuelgan campanas que redoblan con una bella música tras ser agitadas por la brisa. Además, hay aves que entonan cantares celestiales y *tennin* (ángeles) que vuelan por el espacio celeste y esparcen las flores sobre Buda y sus santos.

Aquellos seres humanos que han alcanzado la naturaleza de Buda son conocidos como *bodhisattva* o *bosatsu* (aspirante a la iluminación o budeidad). Sin embargo, deciden ayudar a la humanidad a encontrar también la iluminación por medio de un gran acto de compasión. Muchas de las representaciones iconográficas de las deidades sintoístas japonesas durante el proceso de sincretismo con el budismo, principalmente durante los siglos IX y X, fueron identificadas con esta importante figura de la religión budista.

Karma

Una de las doctrinas más importantes en el budismo es la creencia en el poder del *karma* (acciones). Toda vida en el universo está sometida a la causalidad moral, un proceso que vincula las acciones presentes con consecuencias futuras, no solo en nuestra vida presente, sino también en existencias futuras. Cada uno de los actos que lleva a cabo un ser humano, ya sea por medio del cuerpo, las palabras o la mente, desencadena una serie de resultados que determinarán el renacimiento tras la muerte. Así, el destino quedará regulado hasta que uno logre alcanzar el *nirvāna* (enfriar soplando), elimine el *karma* en su totalidad y ponga así fin a las resurrecciones.

El *karma* es lo que diferencia a las personas entre sí. Es el factor clave responsable de cada una de las variaciones del cuerpo, las capacidades mentales que van desarrollándose y nuestro carácter. Para alcanzar el fin último del budismo, el *nirvāna*, se ha de generar *punya* (mérito o buen *karma*) y eliminar *papa* (demérito o mal *karma*). Sin embargo, esta no es una religión que requiera las mismas prácticas para todos, ya que algunos seres están dotados para una meditación más avanzada que otros, que únicamente lograrían comprender las instrucciones morales más elementales. La instrucción gradual es el pilar fundamental del camino budista, y las donaciones meritorias son la base de su práctica.

No obstante, el *karma* no es una fuerza suprema que opera en la vida de los seres humanos, ya que las relaciones de causa o efecto y el mismísimo azar entran en juego, como una parte más de nuestra realidad. De entre los seres humanos, únicamente aquellos budistas que hubieran alcanzado la iluminación tendrían la capacidad para discernir si los sucesos que rodean sus vidas son derivados del *karma* o no.

Nirvāna

Existen Cuatro Nobles Verdades para la formulación de la doctrina del Buda. La primera es que la vida implica sufrimiento e insatisfacción, la inevitable experiencia de la existencia mortal. La segunda confirma que la causa del sufrimiento es el deseo, derivado de ambiciones de poder y dominio, o de anhelos biológicos como la supervivencia y el sexo. La tercera comprende que existe una forma de hacer que el deseo, y consecuentemente el sufrimiento, cesen, permitiendo alcanzar el *nirvāna*, *nehan* en japonés. La cuarta y última de las Nobles Verdades habla de las maneras en las que es posible la eliminación completa del deseo: el Óctuple Noble Sendero, que se divide en tres categorías que señalan el camino progresivo hacia el *nirvāna*: la moralidad, como la palabra, la acción y los medios de vida correctos; la meditación, como el esfuerzo, la atención y la concentración correctas; y el cultivo del *prajñā* (sabiduría trascendental o comprensión intuitiva), cuyas características más distintivas son la comprensión y el pensamiento correctos.

El *nirvāna* es una palabra que proviene del sánscrito y significa ‘enfriar soplando’ y hace referencia a quien logra enfriar cada una de las dificultades u obstáculos de codicia, ignorancia u odio creadas por el *karma* y que atan al individuo al *samsāra* (la transmigración de almas), el ciclo de reencarnaciones. Lo eterno, tranquilo, puro e inmortal puede definirse como

nirvāna, al igual que el espacio carente de sol y luna, donde no hay ni ir ni venir más allá de la propia causalidad; es el estado impersonal que trasciende de la individualidad. Además, son varias las etapas para clasificar a aquellos «sabios» que se adentran en el camino hacia el *nirvāna*. En la primera de ellas encontramos a los «entrados en la corriente», quienes son capaces de darse cuenta de la ilusión que envuelve su ser y el mundo, y así discernir cuál es el camino del Buda. Ellos solo experimentarían un total de siete renacimientos humanos más antes de alcanzar el *nirvāna*. Cuando el devoto se encuentre en una etapa más avanzada «retornará una sola vez», puesto que ha experimentado un *prajñā* muy elevado, y experimentará a su vez un único renacimiento más, liberándose del ciclo del *samsāra*, entrando en el *nirvāna* y convirtiéndose en un *buda* o *hotoke* (ser iluminado).

Tanto hombres como mujeres pueden conseguir el *nirvāna* por medio del cultivo del *prajñā*, cuyo desarrollo es esencial para ver la verdadera naturaleza de la realidad como algo marcado por el sufrimiento, la no permanencia y la auténtica esencia del propio ser o el sin sí-mismo. Sin embargo, dependiendo de la rama del budismo, el *nirvāna* puede ser alcanzado en el propio *samsāra* o ser una liberación completa del mismo, que solamente podría alcanzarse al morir el cuerpo. En este caso, se comprendería que el iluminado entraría en el *parinirvāna* (*nirvāna* completo).

EL RECORRIDO DE LA FE

Los orígenes del budismo en el archipiélago japonés se sitúan alrededor del año 552, cuando unos emisarios del reino coreano de Baekje (18 a. C.-660 d. C.) otorgaron una estatua de bronce dorado de Buda y varios textos sagrados al emperador de Japón. Llegado a través de la India, Asia central y el Tíbet, y tras haber pasado por China, atravesó una serie de procesos de adaptación y cambio que derivaron en la creación de distintas escuelas a partir del siglo VI. Numerosos sucesos violentos entre sintoístas y budistas se sucedieron hasta que a finales del siglo VI, el príncipe Shōtoku Taishi (574-622) impuso el budismo como religión oficial. A partir de aquel momento todas las casas debían tener un santuario budista con la imagen de Buda y las escrituras sagradas. Aunque pudiera parecer contradictorio, los emperadores también aseguraron la práctica del sintoísmo, por lo que desde entonces y hasta el día de hoy ambas religiones siguen conviviendo en el país con innumerables casos de sincretismo religioso.

A partir de los siglos VIII y IX comenzaron a surgir muchas interpretaciones y escuelas budistas institucionalizadas. Las dos escuelas budistas más importantes y que ejercieron una mayor influencia fueron Tendai y Shingon. Ambas fueron responsables de transmitir los contenidos doctrinales a través de elementos decorativos, fundamentalmente.

De entre todos los *Sūtras*, la sagrada escritura característica de la escuela Tendai es el *Sūtra del Loto*. Este contiene el último sermón de Buda, que revela la universalidad del budismo. Además, este aparece en algunos de los *monogatari*. En este *Sūtra* (palabra sagrada) se relata el discurso final de Buda Gautama en el monte del Buitre antes de su entrada en el *nirvāna*. Esta escuela fue fundada por el monje budista Saichō (767-822), nombre póstumo de Dengyō Daishi, tras viajar a China en el año 804, y poseía elementos del sintoísmo y de distintos tipos de budismo: esotérico, *zen* y *Jōdo-shū* (Tierra Pura). Su doctrina se basaba en magia, conjuros, oraciones, meditación y, principalmente, *nenbutsu* (Honor a Buda Amida). En el budismo Mahayana (budismo del gran vehículo) el *Sūtra del Loto* es considerado el resumen completo de la doctrina de Buda, mientras que el budismo Hinayana (budismo del pequeño vehículo) sostiene que solo tiene algunos aspectos parciales.

Por su parte, la escuela Shingon fue fundada por Kūkai (774-835), conocido como Kōbo Daishi y apodado Gran Maestro Kōbo, a quien se le atribuye la creación del silabario *kana*. Esta corriente budista se centra en la creencia de Dainichi (Buda cósmico): todas las cosas son parte de su manifestación, incluyendo al propio Buda histórico. Para poder entrar en comunión con esta entidad, el creyente debe recurrir a los Tres Misterios de la palabra, el cuerpo y la mente, de los que destaca la palabra por el uso de un *mantra* (palabras verdaderas). Otro recurso habitual utilizado para la meditación es el *mandala* (diagrama cósmico), que representan a Dainichi rodeado por cientos de deidades menores. La belleza en cada una de las representaciones fue la razón de su popularidad, en especial entre la clase aristocrática de la ciudad de Kyoto.

Entre los siglos X y XII, el sintoísmo y budismo se fueron mezclando, dando lugar a un enorme sincretismo religioso. A pesar de ello, los movimientos y escuelas budistas empezaron a desligarse para establecerse de forma independiente en la sociedad japonesa durante el período Kamakura. De este modo, el budismo se acercó a las clases populares y dio un cambio esencial al espíritu religioso de la época, insistiendo en la salvación individual y en la preocupación por la siguiente vida que aguardaba tras la muerte. Este

es el momento en el que el budismo tiene un claro paralelismo con el cristianismo, principalmente con el protestantismo del siglo XVI. Durante el período Edo el budismo quedó relegado a un segundo plano y fue perseguido de forma constante, pero renació durante el período Meiji (1868-1912), al convertirse nuevamente en la actividad filosófica y religiosa que apoyaba al Estado.

PRINCIPALES ESCUELAS BUDISTAS

En el período Heian, el budismo prevalecía y estaba mucho más centrado en mantener su posición como religión principal. Sin embargo, durante la época Kamakura desarrolló más su faceta de camino de salvación para las personas y su potencial para mejorar el futuro del mundo. En torno a esto, se crearon cuatro escuelas.

La primera de ellas es la escuela *Jōdo-shū*. Fue fundada por el monje budista Hōnen (1133-1212) en 1175 y su práctica principal era la fe en Buda Amida. Desde el siglo X era conocida por la aristocracia japonesa como una variedad de la escuela Tendai con tres elementos principales: el hastío del mundo y el miedo al Infierno, el deseo de renacer en el paraíso de Occidente tras la muerte y la promesa de Buda Amida de que todos aquellos que pronuncien su nombre recitando el *nenbutsu* renacerán en el Paraíso. Su mensaje de salvación permitió que el budismo tuviera una enorme difusión entre todas las clases sociales. Fue un brote de esperanza en una nación devastada por las Guerras Genpei y las crisis políticas de los siglos venideros, que dejó una semilla que había calado hondo adentrándose en la conciencia religiosa del pueblo nipón incluso durante la gran paz del período Edo. Uno de los problemas consistía en no saber si para hallar el camino de la salvación uno debía pronunciar el *nenbutsu* una o más veces.

La segunda se llamó la escuela *Jōdo Shinshū* (Tierra Pura Verdadera). Fue fundada por Shinra (1173-1263), discípulo de Hōnen, quien defendía que para obtener la salvación bastaba con invocar a Buda Amida una vez, ya fuera en voz alta o mentalmente. Además, cualquiera lo podía lograr, sin importar su clase social o mala conducta, ya que el poder de Buda traspasa cualquier aspecto terrenal de los mortales.

La tercera escuela fue fundada por Nichiren (1222-1282), y fue la única de todas que no provenía de una institución establecida en China. El principal objetivo de la escuela budista Nichiren (Sol del loto) era invocar el *Sūtra del*

Loto para denunciar a las dos anteriores. El Gobierno de Kamakura le persiguió y desterró por sus enfrentamientos con otras escuelas y con el propio Gobierno, puesto que intentó establecer la religión como el medio necesario para obtener logros políticos y sociales. Sin embargo, los grandes desastres naturales, como terremotos, huracanes, enfermedades y hambrunas, además de las invasiones de los mongoles en 1274 y 1281, hicieron que su doctrina cobrase más fuerza, puesto que proclamaba el fin del país con una visión apocalíptica que solo terminaría con una fe sincera en el *Sūtra del Loto*. Su visión quedaba completa con la llegada de Buda a Japón en tanto que la nueva sede del budismo universal.



Mōko Shūrai Ekotoba, (Historias ilustradas de las invasiones mongolas). 1281.
Colección imperial, Tokyo.

La última de las escuelas budistas es la *zen* (meditación). Fue un culto propio de las clases altas, especialmente entre gobernantes y guerreros samuráis. Hoy en día sigue siendo considerado como un culto muy trascendente del budismo, ya que la percepción de los japoneses y su forma de pensamiento, así como el culto a las artes marciales, la ceremonia del té, el teatro, la poesía y su devoción por la naturaleza no pueden ser comprendidas si no es a través de él. Llegó desde China a Japón en el siglo XII, y su fin principal consiste en tomar conciencia de que el sufrimiento humano procede de su tendencia a perseguir la riqueza o el poder, y que esta impide alcanzar el *satori* (iluminación). Por ello, la doctrina del budismo *zen* asegura que el mundo percibido a través de los sentidos es un espejismo y por ello nuestros razonamientos no alcanzan a comprender la verdadera naturaleza de nuestro universo. Su método de enseñanza es a través de experiencias directas que no necesitan de ensayos o libros, resaltando la búsqueda del *satori*, una experiencia personal para que cada uno logre la manera de trascender como Buda, a través del esfuerzo y la disciplina. El *zen* no basa su enseñanza en palabras escritas, sino que aboga por la transmisión directa de conocimientos del maestro al discípulo, así el alumno lograría comprender e integrar mejor las enseñanzas del *zen*. Por supuesto, esto era acompañado de la meditación

zazen y las preguntas paradójicas *kōan*. Dentro del *zen* destacan dos escuelas: escuela de Rinzai, la más antigua de todas, fundada por Eisai Zenji, característica por la severidad de sus maestros, y la escuela de Sōtō, creada por Dōgen, y famosa por los motivos opuestos a la primera: era menos estricta.

3

Otras religiones o formas de pensamiento

El sincretismo entre el sintoísmo y budismo forma parte de la cultura japonesa actual. Pese a ello, siguen siendo practicadas de forma diferenciada por los habitantes del archipiélago. Sin embargo, otras doctrinas políticas, filosóficas y éticas llegaron al archipiélago para convivir con ellas de manera permanente y hacer del país un lugar característico por su sincretismo, puesto que también adoptó numerosas costumbres de estas diversas creencias.

CONFUCIANISMO

A pesar de tener ciertos aspectos religiosos, el confucianismo es una doctrina de pensamiento, un código ético y moral utilizado para el buen funcionamiento de la sociedad que insiste en la importancia del esfuerzo personal y la educación. Así pues, su función es preparar a las personas para la vida en sociedad y promover cargos administrativos. Su dogma se basa en la necesidad de respetar una jerarquía de orden social, asentada principalmente en la piedad filial, en la que los súbditos deben venerar al emperador del mismo modo que un hijo a un padre.

El confucianismo llegó a Japón durante el siglo V desde el reino coreano de Baekje a través de las enseñanzas del maestro chino Confucio, llamado Kōshi por los japoneses. Sin embargo, no tuvo unas condiciones óptimas para su desarrollo hasta la llegada del Shogunato Tokugawa (1603-1868). Antes de esta época, esta forma de pensamiento solo sirvió en Japón como vehículo de transmisión para muchas de las ideas políticas, sociales y éticas chinas.

Posteriormente fue desarrollado por el filósofo y escritor neoconfucianista Fujiwara Seika (1561-1619) y quedó conformado por su discípulo Hayashi Razan (1583-1657) durante el período Edo, quien destacó nuevamente sus

elementos de lealtad, servicio al señor y piedad filial. Su filosofía racional, basada a su vez en una fidelidad incondicional, no sustituyó al budismo, pero sí rivalizó con el cristianismo y asentó las bases del culto a las relaciones familiares. La adoración a los ancestros, la obediencia ciega a los padres y el amor correspondido hacia los hijos, fueron la piedra angular que consolidó esta doctrina. Por ello, el soberano debía ser un modelo para su pueblo como un padre lo es para un hijo. Pero puesto que no podía instruir a la población directamente debido a su elevado cargo, el emperador debía designar a funcionarios justos y devotos que supieran llevar el saber y buscaran el bien común. Por su parte, gracias a la labor de estos funcionarios, el pueblo debía conocer cuáles eran las normas de conducta, deberes y obligaciones rituales con las que debían cumplir. En la adivinación, geomancia, educación, historiografía, administración, código civil y penal pueden verse la influencia del confucianismo.

Quienes estuvieron más formados en las teorías clásicas del confucianismo fueron las clases altas y los samuráis, principalmente en los presupuestos neoconfucianistas traídos a través de la figura de Zhu Xi (1130-1200) a partir del período Kamakura y Muromachi (1333-1573). Esto fue un elemento característico de los siglos XVII al XIX. Sus seguidores promovieron el concepto *taigi meibun* (magna justicia), puesto que permitía reforzar el dominio del *shōgun* (comandante de los ejércitos), los *daimyō* (señor feudal) y los samuráis sobre la población: era una cuestión moral que cada persona conociese y cumpliera con su posición social. Además, los aspectos institucionales y educativos se vieron relegados a un segundo plano, dando más importancia a la formación ética y espiritual de los japoneses.



Reproducción caligráfica del Gran Saber. Zhao Mengfu, dinastía Yuan. Templo confuciano de Tainan, China.

Los clásicos confucianos se conocen como *Shi-sho-go-kyō* (Los Cuatro Libros y los Cinco Cánones), los cuatro libros: «Gran Saber» (*Da xue*), «Doctrina del Medio» o «Doctrina de la Medianía» (*Zhong yong*), «Analectas» (*Lunyu*) de Confucio y «Máximas» (*Mengzi*) del filósofo y sabio chino Mencio (370-289 a. C.); además de los cinco cánones: «El Libro de los Cambios», «El Libro de la Poesía», «El Libro de la Historia», «El Canon de los Ritos» y «Primavera y Otoño».

En el siglo xx el confucianismo se encargó de liberar al sintoísmo del dominio budista que había sufrido durante los siglos anteriores. Sin embargo, a pesar de la importancia del confucianismo, el sintoísmo no dejó de ser la base de la legitimidad imperial y el sustrato espiritual de la nación, especialmente tras el fin del período Edo, entonces se convirtió en la base de la identidad nacional.

TAOÍSMO

Otra de las corrientes de pensamiento llegadas a Japón desde China fue el taoísmo. Creada por el filósofo chino Lao Tzu, conocido también como Lao-

Tse o Viejo Maestro, se cree que fue contemporáneo a Confucio. En su obra *Tao Te Ching* compila una serie de proverbios que incluyen ciertas tradiciones budistas.

La función del taoísmo consiste en orientar al ser humano para que se aleje de la vida social y se adentre en el camino del Tao, con el objetivo de encontrar la armonía entre la fuerza femenina del yin (negativo, oscuro o sombrío) y masculina del yang (claro, luminoso o positivo). El equilibrio entre ambos es fundamental, ya que uno no puede existir sin el otro. Sin embargo, no se ha de entender lo masculino y lo femenino únicamente como un referente al sexo de cada individuo, sino como el surgimiento mutuo de ambos elementos y su inseparabilidad en tanto que generadores y sustentadores de energía dentro del espacio, la forma y el vacío.

Este modo de vida promovía una serie de ideas que hacían del ser humano una criatura que cooperaba con el curso natural del mundo para evitar futuros desastres, en vez de invertir cada esfuerzo en intentar controlarla. Dicho de otra manera, las personas no han de forzar los acontecimientos sin comprender que resulta imposible hacerlo, ya que no existe una manera de desvincularse por completo de la naturaleza. El pensamiento está en la naturaleza, y por ello las reglas del pensamiento humano deben estar subordinadas a las leyes de la propia naturaleza. Es necesario dejar que todas las cosas sigan su curso, sin necesidad de forzarlas, para que la armonía del universo se establezca. Aquellos que lograban alcanzar el tan ansiado equilibrio eran conocidos como *sennin* (genio de la montaña), seres inmortales.



La forma más conocida de representar el yin y el yang es el *taijitu* o *taiji*, el principio generador de todas las cosas, un símbolo del taoísmo.

El taoísmo puede dividirse en dos tipos: el taoísmo Hsien, que busca la inmortalidad y los poderes sobrenaturales, y el taoísmo contemplativo, el cual no anhela la perpetuidad del ser ni el control, sino seguir el camino de la sabiduría budista: el *prajñā*.

Asimismo, la concepción del *yin-yang* en el mundo es cíclica. La vida y la muerte van y vienen eternamente, al igual que la dicha y la desgracia, del mismo modo que los recuerdos se alternan con el olvido. Por ello, todo el cosmos se asienta en dicho equilibrio, que constituye su misma esencia.

CRISTIANISMO

El primer contacto que tuvieron los occidentales con los japoneses fue a través de los portugueses en el año 1543. A partir de entonces cientos de barcos arribaron en las costas del archipiélago nipón para entablar relaciones comerciales. El cristianismo llegó a Japón el 15 de agosto de 1549, gracias a la acción del misionero jesuita navarro fray Francisco Javier (1506-1552), iniciando el Siglo del Cristianismo (1549-1639) en el archipiélago y trastocando la cultura espiritual de sus habitantes. Muchos señores de la guerra deseaban obtener los beneficios que la nueva religión podía aportarles, especialmente la adquisición de las armas de fuego que los misioneros les proporcionaban a cambio de su conversión. Entonces surgió un sistema de relaciones comerciales que incluía la protección de los misioneros, que difundieron y propagaron velozmente el cristianismo por el territorio nipón.



Biombo con la llegada a Nagasaki de los portugueses procedentes de otro puerto asiático. Kanō Naizen, 1570-1616. Museo Nacional de Arte Antigua, Lisboa.

A pesar de ello, el cristianismo fue prohibido por Tokugawa Ieyasu en su decreto de expulsión de 1614, ya que era incompatible con las otras

religiones, además de insinuar que no era nada más que un pretexto de los misioneros para poseer e invadir Japón. Por ello, tras una serie de edictos de prohibición y el levantamiento de un grupo de campesinos, en la rebelión de Shimabara (1637-1638), se decretó la expulsión de los portugueses bajo amenaza de su inmediata detención y ejecución, iniciando así una etapa de aislamiento en el año 1639. La única residencia autorizada para los extranjeros en el archipiélago nipón fue la isla de Dejima, donde en 1641 terminarían confinados los holandeses. No obstante, la Compañía de Jesús logró convertir a cientos de miles de japoneses al cristianismo desde finales del siglo xvi hasta principios del xvii.



Mapa del diseño y las estructuras de la isla de Dejima en Nagasaki. 1824-1825.

La Revolución Meiji supuso la reapertura y reintroducción occidental en Japón e hizo que esta religión resurgiese en el archipiélago. A raíz de ello, salieron a la luz aquellos *kakure kirishitan* (cristianos ocultos) que se habían cobijado en las ciudades del oeste del archipiélago, principalmente en Nagasaki (Kyūshū), hasta el fin del Shogunato Tokugawa. Su persecución terminó oficialmente en el año 1873.

4

Las raíces divinas de los descendientes mortales

Las comunidades del antiguo archipiélago japonés tenían sus propios ritos, que solían centrarse en una serie de ceremonias de purificación destinadas a purgar impurezas espirituales, más que en dar una explicación sobre el más allá. Los primeros gobernantes de Japón supieron adaptar estas creencias para cumplir con sus propios intereses. El resultado fue todo un éxito, puesto que crearon un elemento de cohesión para todo el pueblo japonés: convirtieron al emperador en un descendiente directo de la mismísima diosa del Sol. Por ello, los soberanos de Japón no son regentes de la Tierra por la gracia de dios, como sucede en Europa, sino que son las encarnaciones de las divinidades.

Así pues, la legitimación sintoísta de los emperadores quedó asentada en los procesos de la vida diaria y del culto a sus deidades a través de un período legendario que veremos a continuación: la era de los *kami*.

LA CREACIÓN DEL MUNDO: IZANAGI E IZANAMI

Al principio de los tiempos aún no se habían separado el Cielo de la Tierra ni el yin del yang. Formaban una masa caótica parecida a un huevo oscuro que contenía embriones. La parte más ligera y pura empezó con facilidad a separarse, extenderse y elevarse hasta formar el Cielo. En cambio, la parte más pesada tuvo más dificultades, se separó, comenzó a descender y extenderse para crear la Tierra. Por ello, el Cielo se hizo antes que la Tierra.

Entremedias del Cielo y la Tierra, en el *Takama no Hara*, surgieron tres deidades independientes que jamás mostraron su forma: Ame-no-mi-naka-nushi-no-kami (Señor del augusto centro de los cielos), Taka-mi-musubi-no-kami (Taka-mi-musubi: Excelso generador de majestad) y Kami-musubi-no-kami (Divino generador de majestad). La Tierra aún no se había solidificado,

era muy joven, parecida a una superficie de aceite flotante. Fue entonces cuando surgió un brote de juncos del cual surgieron dos deidades que tampoco se mostraron: Umashi-ashi-kabi-hikoji-no-kami (Antiguo príncipe encantador brote de caña) y Ame-no-toko-tachi-no-kami (Quien permanece eternamente en el Cielo). A continuación, les siguieron toda una serie de deidades que forman Las Siete Generaciones de la Era de los Dioses. Cada uno de ellos contenía principios masculinos y femeninos.

De pie, en *Ama no uki hashi* (Puente Flotante del Cielo) en medio del Océano Primordial, y apoyado sobre su lanza, Izanagi (El que invita) esperaba pacientemente. A su vera se encontraba Izanami (La que invita), quien también esperaba observando fijamente las turbias e inmensas aguas de aquel océano que parecía no tener fin. Ambos eran la octava pareja y última generación celestial. En ellos descansaban los sueños y las esperanzas de las deidades superiores. Era, así pues, el momento propicio para que empezase la Creación.



Tras una larga espera, los grandes dioses dieron una respuesta.

—Ordenad todas las tierras flotantes, que sean sólidas y firmes, que vuestra descendencia colme la Tierra.

Así pues, Izanagi junto con Izanami hundieron la engalanada hoja de su lanza bajo el puente. La clavaron en el barro que se acumulaba debajo y removieron las aguas. Al sacarla, varios terrones se solidificaron y cayeron, creando una isla: Onogoro (Que cuaja sola). Fue el momento en el que bajaron a tierra firme, un lugar que pasó a ser conocido como el Pilar del Mundo, el centro del universo, el punto de contacto entre la Tierra y los Cielos. La Creación comenzó.

Ambas deidades decidieron dar la vuelta al pilar sagrado, Izanami por la derecha e Izanagi por la izquierda. Cuando se encontraron y se unieron concibieron a Hirugo (niño sanguijuela), a quien debido a sus deformidades colocaron en un cesto y abandonaron en el mar. Esto se debía a que habían cometido una falta muy grave, puesto que Izanami fue quien se dirigió primero a Izanagi y no al revés. Por ello, debían dar la vuelta de nuevo y cuando volviesen a verse él tendría que tomar la iniciativa. Con ello solventarían su error y escaparían de nuevas desgracias.

El resultado fue todo un éxito, y entonces Izanami dio a luz a Oo-yashima-guni (País de las Ocho Grandes Islas o Gran País de Yashima): Awajino-ho-no-sa-wake (isla de la espuma), Iyo-no-futa-na (Shikoku), Ame-no-oshi-koro-wake (islas de Oki), Tsukushi (Kyūshū), Ame-hitotsu-bashira (isla de Iki), Ame-no-sade-yori-hime (isla de Tsu), la isla de Sado y Oo-yamato-toyo-aki-tsu (Honshū); que formarían el Kami no Kuni (El País de los Dioses), el país de Japón. Su alegría era inmensa y las deidades supremas estaban totalmente satisfechas. Pero la felicidad no duro mucho.

LA MUERTE DE IZANAMI Y EL DESCENSO DE IZANAGI AL PAÍS DE LAS TINIEBLAS

Tras dar a luz a las islas de Japón, Izanagi e Izanami comenzaron a crear a las divinidades que morarían en ellas, las cuales pasarían a ser los fenómenos de la naturaleza y las deidades favorecedoras de la agricultura. Fue entonces cuando Izanami alumbró a Hi-no-kagu-tsuchi-no-kami (Kagutsuchi: dios Veloz del Fuego Ardiente), quien fue el responsable de que cayese enferma

por haber quemado sus órganos sexuales durante el parto. De los vómitos, orina y heces de Izanami nacieron nuevos dioses, como el dios del Metal, la diosa del Agua y la diosa de la Tierra. Además, de su coronilla surgieron los gusanos de seda y la morera, y del ombligo emergieron los cinco tipos de cereales: el cáñamo, el mijo, el arroz, el maíz y las leguminosas. Tristemente la gran diosa terminó falleciendo a causa de sus heridas. Muchos estudios antropológicos relacionan este suceso con las erupciones volcánicas y con la antigua práctica purificadora de quemar las cabañas construidas específicamente para el parto tras producirse el nacimiento.

Izanagi lloraba la muerte de su compañera sin prestar atención a las divinidades que brotaban de sus lágrimas. Henchido de dolor y de ira, desenvainó la espada de diez palmos, un arma mítica que solo él podía empuñar, y cortó en pedazos a Kagutsuchi. «El que invita» se dio la vuelta para acercarse al cuerpo sin vida de su mujer, pero no tardó en volverse al escuchar un ruido. Ante él, el dios del Fuego seguía aún con vida y de cada una de sus brasas surgía una nueva deidad: los dioses de los Montes. La sangre que había manchado su espada salpicó las piedras, los árboles y las hierbas dotándolas del elemento del fuego.

A pesar de la muerte de Izanami, Izanagi no aceptaba su pérdida y decidió descender al *Yomi*. Los dioses superiores no toleraban tal osadía, pero a Izanagi no le importó. Cogió su gran espada y se dirigió a la caverna de entrada al País de las Tinieblas. Después de muchas horas de camino atravesando una espesa niebla, llegó a un amplio páramo donde se erigía un enorme castillo rodeado de gruesos muros que Izanami había construido. Izanagi, cansado y desesperado por ver a su amada, empezó a gritar para que saliera e incluso amenazó con destruir las puertas con su espada de no ser así. Tal desmán no fue necesario. La silueta de una mujer con el rostro cubierto con un velo apareció en la terraza de palacio. Era Izanami, quien explicó a su esposo que, aunque quisiera, no podía volver, pues había probado la comida del País de las Profundidades y, ahora, pertenecía a él. Izanagi objetó, dijo que la Creación aún no había terminado. Sin embargo, Izanami no respondió. «El que invita» se acercó al edificio y «La que invita», con un leve susurro, murmuró palabras de despedida para su esposo.

Izanagi no iba a darse por vencido. Simuló su retirada para volver y entrar en el palacio a hurtadillas por una puerta lateral. La oscuridad y un calor asfixiante impregnaban el ambiente. Los pasillos laberínticos no tenían fin. Para evitar perderse decidió parar y pensar qué ruta iba a escoger. Entonces oyó en la lejanía un lamento. Decidió caminar hacia él y a medida que se

aproximaba notaba un olor desagradable. Llegó a una habitación abierta de par en par, apenas iluminada por una suave luz, donde pudo distinguir la silueta de Izanami.

Sin darse cuenta de su presencia, ella retiró lentamente su velo. Ante la imagen de su mujer carcomida por los gusanos como un cadáver, Izanagi no pudo evitar soltar un grito. Su voz atravesó cada sala del castillo, traspasó sus muros y acabó perdiéndose en la oscuridad. Fue entonces cuando Izanami, henchida de rabia y locura, soltó un alarido tan grande que hizo palidecer a su marido, quien continuaba en la puerta observándola paralizado ante tal espectáculo.

—¿Cómo te has atrevido a ver mi desnudez, a avergonzarme de esa manera? Ahora seré yo quien te vea a ti.

No tardó en darse cuenta del peligro y corrió sin mirar atrás. Izanami extendió su brazo e hizo un gesto con la mano. En ese instante aparecieron las *sikome* (mujeres muy feas), que persiguieron a Izanagi por el castillo. «El que invita» no tardó en salir del palacio, atravesar los muros y llegar de nuevo al páramo. Pero las bestias del submundo le pisaban los talones. Decidió entonces distraer a sus perseguidores arrojando su tocado, el cual al entrar en contacto con el suelo se convirtió en una vid que atrajo de inmediato a las *sikome*, quienes no tardaron en devorar las ramas y las uvas. Pensó que debía deshacerse de algo más para poder escapar y lanzó un diente del peine que sujetaba sus cabellos, convirtiéndose, también al tocar el suelo, en una frondosa zona con tallos de bambú. Igual que sucedió con las vides, las criaturas riñeron por ellas, dándole a Izanagi un poco más de tiempo. «El que invita» pudo bajar el ritmo y detenerse un segundo. Aprovechó el momento para orinar al pie de un árbol y su orina se transformó en un río.

No oía nada y aparentemente no había movimiento alguno en la zona. Daba la sensación de que esos horribles seres habían detenido su marcha definitivamente. La entrada de la caverna quedaba ya a pocos metros de distancia desde la cuesta de *Yomi Tsuchira* (Pendiente de las Tinieblas), pero entonces la tierra comenzó a temblar. Izanagi se detuvo totalmente y girándose pudo ver a lo lejos a las ocho deidades de los truenos y a un ejército de mil quinientos guerreros acercarse. Desenvainó su espada para enfrentarse a ellos y los soldados fantasmales de Izanami se le echaron encima. A pesar de que ningún rival podía acercársele, comprendió que no podía continuar durante mucho tiempo repeliendo sus ataques y mucho menos salir victorioso ante un ejército tan numeroso. Decidió retroceder hacia la puerta con

intención de escapar, pero sus enemigos se percataron de su plan e intensificaron sus esfuerzos.

Cada criatura tenebrosa atacaba con más ferocidad que la anterior hasta que el asalto se detuvo de repente. Los soldados bajaron la mirada y enmudecieron de inmediato. Izanagi notó entonces que su pie estaba rozando con algo. Eran tres melocotones, la fruta de la inmortalidad en Extremo Oriente, los cuales, en un último intento desesperado por sobrevivir, arrojó a sus enemigos. Todos y cada uno de ellos huyeron despavoridos del campo de batalla desapareciendo en la oscuridad. Desde entonces el melocotón se convirtió en el gran fruto divino que ayudaría a los seres humanos en el País Central de Ashihara.

Una vez fuera, Izanagi, agotado tras su huida, pensó que nada de lo que había visto debía salir. Entonces, mientras bloqueaba la entrada con una enorme roca, oyó una leve voz conocida. Era Izanami, quien maldecía a Izanagi desde el País de las Profundidades. Su voz la llevaba el viento hacia las seis direcciones del universo, del norte al sur, pasando por el este y el oeste, y desde arriba hacia abajo.

—¡Mi amado y querido esposo! Si tú me haces esto, reclamaré cada día mil almas del mundo de los vivos.

—¡Mi amada y querida esposa! Si tú haces esto, yo me encargaré de hacer nacer cada día mil quinientas vidas —respondió Izanagi.

Ambos exhaustos, se mantuvieron en silencio. Izanagi apoyó su espada en el suelo y bajó apenado la cabeza. Por su parte, Izanami volvió a su reino de oscuridad sin mirar atrás. Desde aquel día fue conocida como Yomo-tsu (criatura del mundo de las tinieblas). «El que invita» caminó hasta un arroyo cercano a la caverna, se desvistió y se sumergió en sus aguas para purificarse.

LOS TRES AUGUSTOS HIJOS

Las vestimentas de Izanagi depositadas en las piedras de la orilla del río dieron lugar al nacimiento de nuevas deidades. Tras haber cogido un puñado de arena y haberse frotado con ella para quitarse el hedor del submundo, que aún emanaba de su piel, nuevos dioses y diosas aparecieron a su alrededor.

—Río arriba la corriente es muy rápida y río abajo corre tranquila, me lavaré entonces en el curso medio del río —dijo Izanagi.

«El que invita» comenzó a lavarse, dando lugar a muchas más divinidades. Una nació de las profundidades del río, otra cuando se purificaba

en medio de la corriente y una más al limpiarse en la superficie. Después, cuando se lavó su augusto ojo izquierdo nació la diosa del Sol, Amaterasu, al lavar su augusto ojo derecho engendró al dios de la Luna, Tsuku-yomi-no-mikoto (Tsukuyomi: ‘El Gran Guardián de la Noche Iluminada’), y tras lavarse su augusta nariz alumbró al dios de la Tempestad Take-haya-susa-no-ō-no-mikoto (Susanō: ‘Deidad de Impetuosa Rapidez’). Movido por una profunda dicha, Izanagi dijo:

—He engendrado uno a uno a mis descendientes y, al final, he logrado tener tres augustos hijos.

Tomó entonces el collar de cuentas que colgaba de su cuello y agitándolo suavemente las hizo sonar para ahuyentar a los malos espíritus y dárselo a su hija antes de reunirse con las deidades superiores.

LA RADIANTE Y EL IMPETUOSO

La diosa del Sol, Amaterasu la Radiante, esperaba contemplando el collar divino de quinientas joyas. No sabía por qué razón la habían llamado, solo esperaba mientras Izanagi se dirigía a la asamblea divina:

—Mi esposa y yo engendramos muchos descendientes, pero ninguno puede compararse con la magnificencia de Amaterasu. Por ello, no debería quedarse retenida en la Tierra, sino que hemos de enviarla sin demora a los Cielos y dejar en sus manos su gobierno. En cambio, mi hijo Tsukuyomi gobernará el mundo de la noche y mi hijo Susanō reinará el ancho mundo de los mares.

Los dioses supremos aceptaron y Amaterasu, la Radiante, se convirtió en la regente del *Takama no Hara*. Fue entonces cuando Susanō el Impetuoso, nacido de la nariz de Izanagi, dios de las Tormentas y hermano de la diosa del Sol, sintió una gran envidia y pesar, puesto que a él solamente se le había encomendado la Llanura Marina.

Tal era la tristeza del dios de la Tempestad que los océanos y los mares retrocedían y se secaban. Cada árbol del bosque perdía sus hojas y con sus sollozos se marchitaban las plantas. Las montañas ya no alumbraban a los ríos, sino que derramaban lágrimas de polvo y tierra. Ante esta situación tan grave, las divinidades superiores pidieron entonces a Izanagi que se reuniera con su hijo y le explicase cuál era la razón para que descuidase sus obligaciones.

«El que invita» salió del Palacio Menor del Sol y descendió a las islas para visitar a Susanō. El Impetuoso le explicó a su padre que añoraba a su madre. Deseaba verla con todo su corazón e incluso estaba dispuesto a adentrarse en el País de las Tinieblas. En aquel momento Izanagi recordó su viaje por el *Yomi* en busca de su esposa. Sintió de nuevo cómo la niebla le rodeaba, la suciedad del entorno, el olor a muerte y su desesperación al ver el ser maligno en el cual se había convertido Izanami. Lleno de ira, se encaró a su hijo y decidió desterrarlo. Le ordenó salir de la Llanura Marina y le relevó de las funciones como su gobernante. Susanō aceptó la decisión de su padre, pero no sin antes marchar por última vez al *Takama no Hara* a despedirse de su hermana.

La Radiante vio cómo su hermano iba acercándose desde lejos. Con cada paso que daba, el Impetuoso provocaba el movimiento de las raíces de los árboles y creaba remolinos en el océano. Amaterasu temía que Susanō viniese a conquistar su reino celeste, por lo decidió prepararse para la batalla. La diosa del Sol se anudó su largo cabello, recogió sus vestiduras, se ató el collar divino de quinientas joyas a la cabeza y los brazos y cargó sobre su espalda dos inmensas aljabas, que contenían entre ambas dos mil quinientas flechas. Armada con el arco en una mano y su espada en la otra, la diosa del Sol se adelantó a su hermano y se cruzó en su camino, soltó un grito delante de él y se puso en guardia para combatir. El suelo temblaba bajo sus pies.

Susanō, sorprendido, explicó de forma vehemente pero con total sinceridad a Amaterasu que sus intenciones no eran viles, únicamente quería despedirse de su querida hermana antes de irse. Para demostrarlo, y así disipar cualquier duda en el corazón de la Radiante, el Impetuoso propuso que llevasen a cabo un conjuro de bendición para alumbrar nuevas deidades. La diosa del País Superior aceptó y tomó la espada de su hermano, la cual partió en tres grandes trozos y la lavó en las aguas cristalinas del manantial Manai, el Pozo del Cielo. Después masticó los pedazos, y al escupirlos nacieron tres nuevas deidades. Por su parte, el antiguo señor de la Llanura Marina sumergió en el pozo el collar divino de quinientas joyas de su hermana y de él surgieron cinco dioses. Estas nuevas divinidades representarían las primeras clases aristocráticas, los antepasados de los nobles de Japón: tres diosas, Takiri, Takitsu e Ichiki Shima; y cinco dioses, Masatsu Akatsukachi, Ame no Hohi, Amatsu Hikone, Ikutsu Hikone y Kuma no Kusubi.

Sin embargo, Amaterasu hizo bien en desconfiar de Susanō. El Impetuoso llevaba mucho tiempo residiendo en el *Takama no Hara*. No parecía que tuviese intención de marcharse y, para colmo de males, su conducta

empeoraba cada día. Los súbditos de la Radiante no paraban de quejarse por su comportamiento, creciendo el temor y el odio hacia él en sus corazones. Susanō destrozaba las lindes de los arrozales, llenaba de barro los canales de riego y ensuciaba las habitaciones. Al principio, la diosa del Sol le excusaba ante los demás, puesto que había perdido su liderazgo y su ánimo se turbaba aún más con el sake. Pero hubo un funesto día en el cual Susanō rebasó todos los límites.

En una gran estancia, Amaterasu conversaba con sus hilanderas divinas mientras hacían sus paños. De repente, Susanō entró a través del techo interrumpiendo las labores de su hermana y del resto de las diosas. Entre gritos y risas, el dios de la Tempestad montaba un caballo celeste desollado. Con cada uno de los movimientos desbocados del animal la sangre y las vísceras saltaban hacia los presentes y manchaban los brillantes hilos de seda. Al final, montura y jinete cayeron sobre las ruecas y los telares, saltando por todas partes fragmentos de madera que hirieron a muchas de las hilanderas celestiales.

LA OSCURIDAD PERPETUA Y EL RESTABLECIMIENTO DE LA LUZ

Amaterasu salió de la sala furiosa y se encerró en *Ama no Iwato* (Puerta de la Casa Rocosa del Cielo). El Cielo y el mundo entero se sumieron en la más absoluta oscuridad y los espíritus malignos vagaron por la Tierra aullando terriblemente en cada encrucijada.

Todas las divinidades decidieron reunirse en asamblea. Los ocho millones de dioses habían intentado cuanto fue posible para hacer salir a la diosa del Sol de su confinamiento voluntario. A pesar de los rezos, la Radiante no salía, mostrándose inmune ante cualquier plegaria, las cuales no eran peticiones improvisadas, ya que eran las denominadas *norito*. Después, intentaron colocar a unos gallos en la entrada de la cueva para que cantasen y así creyera Amaterasu que amanecía, pero ella seguía inmutable. Cubrieron un árbol de *sakaki* que habían plantado a la entrada con telas blancas y azules, joyas y el espejo sagrado, para que la luz de la diosa del Sol llegase a todos los rincones del mundo, pero tampoco dio resultado.

Entonces la diosa Ame-no-uzume-no-mikoto se arremangó la túnica, se sujetó la caballera y empuñó un ramo de bambú del árbol de *sakaki*. A continuación, colocó delante de *Ama no Iwato* un cubo bocabajo, se subió

encima de él y comenzó a bailar. Con sus palmas y sus movimientos absurdos, carentes de cualquier sentido, mostrando sus pechos desnudos y dejando ver sus partes íntimas, llamó la atención de los presentes provocando múltiples risas. Así fue como nació la danza, y supuso el precedente del *kagura*. Estos tres rituales, *norito*, *sakaki* y *kagura*, fueron muy importantes y siguen siendo empleados hoy en día en las prácticas sintoístas.

Ante esta algarabía, Amaterasu se acercó lentamente. Su curiosidad iba en aumento cuanto más alto oía las carcajadas de las divinidades. Decidió asomarse para ver qué ocurría y pudo contemplar su rostro por primera vez en su vida, gracias al espejo que colocaron con anterioridad en el árbol. Tal fue su sorpresa, que acabó por salir de la cueva, momento en el cual algunos dioses la sujetaron y otros colocaron una cuerda en la entrada de *Ame no Iwato* para impedir que volviese a encerrarse en ella. Los días y las noches volvían a sucederse. La luz iluminaba de nuevo el Cielo y el mundo de los mortales.



Iwato kagura no kigen (El origen de la música y la danza en la puerta de la roca).
Utagawa (Shunsai) Toshimasa, 1887.

En muchos textos suele hablarse de este suceso como una forma de explicar los fenómenos naturales, como un eclipse o incluso una erupción volcánica. Si bien existen otras interpretaciones que defienden que el acontecimiento refleja el ciclo estacional. Con el baile de Ame no Uzume se hace un llamamiento a la fertilidad que vuelve a los campos en primavera, después de que el sol esté oculto en invierno.

Cuando el incidente fue solucionado, las miradas de las divinidades se posaron sobre Susanō, el causante de todo. Terminó por ser expulsado del reino celestial de su hermana y condenado a vagar por las tierras de Izumo (actual prefectura de Shimane).

LA SEPARACIÓN DEL SOL Y LA LUNA: EL NACIMIENTO DE LOS ANIMALES, LA AGRICULTURA Y LA SERICULTURA

Amaterasu se encontraba en el Cielo cuando le llegó un rumor:

—He oído decir que en el País Central de Ashihara hay una diosa llamada Uke-mochi-no-kami (Ukemochi: ‘diosa que protege los alimentos’). Tsukuyomi, dios de la Luna, ve tú a servirla.

«El dios que cuenta las lunas» obedeció la orden de la diosa del Sol y bajó al País Central, donde residía Ukemochi. Cuando el segundo de los augustos hijos llegó, la diosa giró el rostro hacia la Tierra y de su boca salió arroz cocido, contempló la mar y de su boca surgieron animales de aletas delgadas y anchas, y, por último, observó las montañas y de su boca emergieron animales de pelaje áspero y suave. Todos ellos fueron preparados y ofrecidos a Tsukuyomi, quien enfurecido exclamó:

—¡Sucia asquerosa! ¿Cómo te atreves a alimentarme con las sustancias que has vomitado?

Acto seguido sacó su espada y mató a Ukemochi. Después Tsukuyomi informó a Amaterasu de lo sucedido, quien llena de rabia e ira le dijo:

—¡Eres una deidad malvada! ¡Nunca más estaré contigo cara a cara!

Desde aquel momento, el Sol y la Luna quedaron apartados el uno del otro como el día y la noche, viviendo por siempre en lugares diferentes. En otra versión el responsable de la muerte de Ukemochi es Susanō, pero la historia es muy similar y el final no varía entre una y otra.

Acto seguido, Amaterasu envió Amekuma Hito (El hombre portador del Cielo) para comprobar si Ukemochi seguía con vida. Pero desafortunadamente yacía muerta en el suelo. No obstante, de su cuerpo inerte nacieron nuevos seres: de su cabeza surgieron un buey y un caballo, de las cejas gusanos de seda, de los ojos arroz, de las orejas mijo, de la nariz alubias, de los genitales cebada y del recto soja. Amekuma Hito decidió llevar cada uno de ellos a la diosa del Sol.

—He aquí los productos que la raza de los hombres tendrá como sustento —dijo alegremente Amaterasu.

Tras esto determinó que el mijo, el maíz, el trigo y las alubias fueran semillas de los campos sin riego, y el arroz simiente de aquellos irrigados. Después nombró a cada jefe de aldea y, por primera vez, sembró los campos que había en el Cielo. Las espigas en otoño medían más de ocho dedos de longitud y se doblaban suavemente por el peso de sus frutos. Además,

Amaterasu introdujo en su boca a los gusanos de seda y logró obtener de ellos las hebras de seda. Así fue como empezó el arte de la sericultura.

LA SERPIENTE DE OCHO CABEZAS, LA ESPADA KUSANAGI Y LA INVENCION DE LA POESÍA

Tras haber sido desterrado del *Takama no Hara*, el dios Susanō deambulaba por las tierras de Izumo cuando oyó, a la orilla de un río, los lamentos de una pareja de ancianos que rodeaban a su hija mientras lloraban desconsoladamente. Tal era su desesperación que ni si quiera se dieron cuenta de la presencia del dios de la Tempestad.

—¿Quiénes sois y qué os sucede? —preguntó el dios mientras se inclinaba levemente para socorrerlos.

El miedo y la desazón que sentían les impidió articular palabra alguna. Sin embargo, el hombre, quien no era más ni menos que el dios terrenal Ashi-nazuchi (Anciano del pie lastimado), se recompuso y contempló a Susanō por un momento, maravillado por su magnificencia, y le respondió:

—Señor, mi esposa Te-na-zuchi (Anciana de la mano lastimada) y yo teníamos antes ocho hijas. Pero en el pantano próximo a nuestro hogar mora la terrible bestia Yamata-no-Orochi (la Gran Serpiente de Ocho Cabezas), que cada año nos hace una visita para devorar a una de nuestras pequeñas. Kushi-nada-hime (Maravillosa princesa de Inada) es la última de ellas, y hoy es el día en que el monstruo vendrá aquí para comérsela, dejándonos solos en este mundo. ¡Piedad, señor! ¡Ayudadnos!

Susanō se levantó rápidamente y respondió decidido:

—Lo haré, pues quiero evitar que esta joven padezca tal funesto destino. Cesad vuestros lamentos, levantaos del suelo y prestad mucha atención a lo que voy a deciros.

Mientras afilaba su espada el joven dios comenzó a explicarles el plan que había urdido. Primero les indicó que prepararan grandes cantidades de sake para después introducirlo en ocho barriles de madera. Esto serviría para aturdir a la serpiente y poder acabar con su vida cortando sus cabezas una por una. Y así lo hicieron. Cuando ya casi habían terminado de llenar el último barril, y Susanō se escondió entre los arbustos para cumplir con su propósito, oyeron cómo el enorme reptil se aproximaba hasta donde se encontraban.

Con paso lento, pero constante, la criatura iba acercándose. Era tan larga que su cuerpo, recubierto de musgo, cipreses y pinos, ocupaba diversos valles

y numerosas colinas. Su vientre estaba hinchado y cuando lo mostraba rezumaba sangre. A su paso todo era silencio hasta que con su grito, cual rayo caído del cielo, hacía retumbar las montañas. Sus ocho cabezas con sus malignos ojos parecían buscar desesperadamente a Kushi-nada-hime, a quien Susanō había ocultado transformándola en una peineta que colocó en su moño. Poco tardó en dejar de preocuparse por encontrarla cuando comenzó a llegarle el olor a sake. La bestia se aproximó a los barriles e introdujo cada una de sus cabezas en ellos, bebiendo su contenido hasta no dejar una sola gota de aquel preciado licor de arroz.



Susanō matando a Yamata no Orochi. Tríptico de Toyohara Chikanobu, 1870.

Embriagada, anduvo dando tumbos por la zona hasta quedarse completamente dormida. Fue entonces cuando Susanō salió de su escondite y sacó su arma para decapitar todas y cada una de las cabezas del monstruo. Pero cuando se dispuso a cortar la cola, su espada se quebró, pues había impactado con algo mucho más duro que la propia piel de la serpiente. Al asegurarse de que ya estaba muerta, no había peligro en comprobar cuál había sido la causa de lo sucedido. Para su asombro se trataba de otra espada, la más liviana y hermosa que jamás habían visto. Susanō se apoderó de ella y en agradecimiento, la pareja de ancianos le dio la mano de su hija.

Desde entonces, Susanō vivió en las tierras de Izumo, construyó un majestuoso palacio y tuvo una gran descendencia. Tras la construcción de su castillo recitó los siguientes versos, considerados como el primer poema de la literatura japonesa:

Hay ocho nubes
en palacio de Izumo,
el de ocho vallas,

donde mora mi esposa,
de ocho vallas guardad.

Además, para congraciarse con su hermana Amaterasu tras lo ocurrido en el *Takama no Hara*, le entregó como obsequio la espada que halló dentro del cuerpo de Yamata-no-Orochi, conocida bajo el nombre de Kusanagi (La que doma la hierba).

La historia es muy similar al mito grecorromano de *Perseo y Andrómeda* y la leyenda Áurea medieval de *san Jorge y el dragón*. En la primera, la reina Casiopea afirmaba que ella y su hija eran más hermosas que las ninfas del mar, provocando la ira de Poseidón. El rey Cefeo consultó al oráculo, quien le indicó que, para evitar más desgracias, Andrómeda debía ser engullida por un monstruo marino. En ese instante apareció Perseo, que acabó con la criatura y se casó con su hija. En la segunda, san Jorge rescató a la princesa de Silca de las garras de un dragón, que salía del lago para devorar cada día a una oveja y una persona. Antes de que el monstruo engullera a su presa, el caballero le atestó un golpe con su lanza y lo ató con su cinturón. Tras ello, lo llevó a la ciudad junto a la muchacha, donde aceptó matarlo a cambio de que todos se bautizaran.

LA LIEBRE DE INABA Y ŌKUNINUSHI

El castillo de Suga, siempre colmado por una armonía inquebrantable, bullía de actividad. Los ochenta y un hermanos, todos hijos de Susanō, príncipes y señores deseosos de gobernar, habían decidido ir juntos a la región de Inaba para pedir, por separado, la mano de Ya-gami-hime (princesa Yagami). Ochenta hermanos se odiaban entre sí, pero, para guardar las apariencias, se trataban de manera cordial y coincidían en descargar sus frustraciones en el hermano ochenta y uno, Oo-kuni-nushi-no-kami (Ōkuninushi: ‘Gran Amo de la Tierra’). Este último príncipe era conocido en todo el reino por su bondad, amabilidad y cortesía.

Preparados ya los presentes para la princesa, guardados los fardos de comida y mientras los guardias armados terminaban de desenrollar las banderas, los ochenta y un hermanos se pusieron en marcha. No tardaron en tratar de manera insolente y abusiva a Ōkuninushi, obligándole a cargar con parte del equipaje de todos ellos y machar siempre en la retaguardia. Una

situación que solo estaba reservada a los criados y no se correspondía con la posición de un príncipe.

Mientras marchaban por la costa un heraldo detuvo la marcha de la comitiva, puesto que en mitad del camino una pequeña liebre se lamentaba. Su piel estaba completamente pelada, con un aspecto atroz y un estado casi enfermizo. Los ochenta hermanos, tras haberse bajado de sus palanquines, se reunieron y decidieron divertirse a su costa. Acercándose a ella, uno de ellos le dijo:

—Me apena mucho tu desgracia, pero ¿sabes qué deberías de hacer? Date un baño en el agua del mar y después tumbate a los pies de la montaña más alta que veas para que el viento te ore y puedas secarte con los rayos del sol. Enseguida te sentirás completamente aliviada.

La pobre liebre creyó cada una de sus palabras, bañándose en el mar y recostándose al sol y al viento para poder orearse. Cuando comenzó a secarse su cuerpo se empezó a cuartear y agrietar, de modo que ahora estaba mucho peor que antes. Tal era su dolor que apenas podía moverse y tambaleándose cayó al suelo cerca de un camino. Mientras se quejaba de sus dolores, Ōkuninushi, rezagado del resto del grupo por el pesado equipaje que sus hermanos le habían obligado a soportar, vio a la liebre y le preguntó:

—¿Qué te ha ocurrido para que estés ahí echada y compadeciéndote de ti misma?

—Joven, sentaos aquí a mi lado, descansad de la pesada carga que lleváis, y os contaré mi historia —dijo la liebre mientras el joven príncipe se sentaba a su lado para escuchar atentamente cada una de sus palabras—. Yo vivía en la isla de Oki y deseaba de todo corazón poder llegar a esta noble tierra, Izumo, pero no sabía cómo hacerlo hasta que di con la clave para ello. Los cocodrilos del mar se encontraban reunidos cerca de la costa aquel día y decidí plantearles una pregunta: si había más cocodrilos en el mar o más liebres en la tierra. Para ello les dije que primero contaríamos la cantidad de cocodrilos colocándose en fila desde la isla de Oki hasta donde nos encontramos. Después, yo iría saltando sobre cada uno de ellos, a la vez que los contaba con cada paso que daba. Cuando terminase, y hubiese pasado al otro lado sin problema alguno, contaríamos las liebres y sabríamos qué había más, si cocodrilos o liebres. Los reptiles accedieron inocentemente, pero también estaban deseosos de demostrar el honor de su especie, y se posicionaron en fila. Yo fui saltando y contándolos hasta llegar cerca de la tierra, donde no pude aguantar y soltando una carcajada desvelé todo mi plan. Sin importarme sus sentimientos, los tildé de necios puesto que habían

servido únicamente a mi propósito de hacerme llegar de una isla a otra. Fue entonces cuando el último de los cocodrilos que me quedaba para llegar a mi destino se giró, me agarró y me privó de mi hermosa piel —dijo entre sollozos la liebre, quien prosiguió con su historia—. Sin embargo, estando yo tendida y dolorida, ochenta jóvenes aparecieron por el camino del que tú llegaste. Debió ser que se pusieron de acuerdo, y uno de ellos me aconsejó que me bañara en el mar y me tumbase a las faldas de la montaña más alta para que el viento y el sol me secasen. Hice lo que me dijo creyendo que me estaban ayudando. ¡Pero mírame! Mi cuerpo es todo yaga.

Ōkuninushi se compadeció de ella y le dijo:

—Sé de quienes me hablas, puesto que esos son mis hermanos, y te han dado un terrible consejo. No obstante, tu mofa y soberbia ante los cocodrilos terminó en esta desgracia. Pero veo que estás arrepentida, así que te diré cómo podrás curarte. Ve al río que está cerca del camino, lávate con agua clara, después toma polen de los juncos que crecen a su orilla, extiéndete en el suelo y rebózate bien en él. Tras haberlo hecho notarás cómo tu piel irá sanando y renacerá el pelo de tu cuerpo.



Estatua de la liebre de Inaba y Ōkuninushi. Santuario de Hakuto, prefectura de Tottori.

La liebre hizo lo que el joven príncipe le dijo, y esta vez no la habían engañado. Su cuerpo sanó y el pelo le creció con más fuerza que antes. Entonces el pequeño animal le dijo a Ōkuninushi que la mano de Ya-gami-hime sería suya.

A los dos días, los ochenta y un hijos de Susanō llegaron al palacio, pero el padre de su alteza se negó a recibirles y tan solo envió a uno de sus criados con un mensaje.

—Mi señor no desea tener ninguna clase de trato con gentes que desconocen lo que es la compasión. Sin embargo, aquel al que llaman Ōkuninushi será bien recibido —dijo el sirviente.

El joven Ōkuninushi fue agasajado como si de una deidad suprema se tratase y, además, recibió la mano de Ya-gami-hime. La razón de ello fue que la liebre que encontró en el camino no era otra que el dios Liebre de Inaba, quien había cumplido con su palabra y lo recompensaba por su bondad.

Los ochenta hermanos volvían a Izumo con su padre, esta vez a lomos de sus caballos, resentidos, ciegos de furia y totalmente despechados. Ōkuninushi como de costumbre iba el último, pensando en lo sucedido, en el dios Liebre y en los preparativos de la boda. Uno de sus hermanos se le acercó, se colocó a su vera y esbozó una maliciosa sonrisa.

—Hermano, estamos muy cerca del monte Tema, un lugar muy famoso por su abundante caza, y habíamos pensado en organizar una batida de jabalíes. ¿Querías acompañarnos? Solamente tendrías que esperar a que nosotros asustásemos a la pieza y atraparla cuando llegue a ti huyendo por las faldas de la montaña.

Ōkuninushi aceptó encantado. Después de varias horas esperando, el movimiento de los arbustos anunció la llegada de la presa. El joven príncipe salió de los arbustos donde se escondía y se lanzó sobre el animal para inmovilizarlo. Un enorme dolor recorrió su cuerpo, pues la criatura que sus hermanos le enviaron no era un jabalí, sino una gran piedra calentada al fuego hasta verse convertida en una pavesa. El joven príncipe murió en el acto. Los ochenta príncipes bajaron rápidamente y rieron al ver el cuerpo sin vida de su hermano.

En ese momento, Kushi-nada-hime se llevó las manos al pecho en un movimiento brusco que tiró al suelo las piezas del juego de *go*. El Impetuoso, que meditaba su próximo movimiento, se sobresaltó. Ella le dijo que estaba convencida de que algo horrible le había pasado a su hijo Ōkuninushi. Sus sospechas fueron confirmadas cuando llegaron todos sus descendientes. Entonces ella suplicó a los Cielos que se lo devolvieran, y las deidades superiores, conmovidas por la madre, decidieron utilizar el polvo de una concha mágica para revivirlo. Sus hermanos no podían aceptarlo y se reunieron una vez más para proponer una nueva forma de acabar con él. Elucubraron un nuevo plan. Engañarían a Ōkuninushi de nuevo para que se aproximase al árbol que había en el jardín, en el que ellos mismos habrían abierto el tronco y sujetarían la hendidura con una cuña. Así, cuando su hermano se acercase lo suficiente, retirarían el taco y quedaría aplastado.



Geishas jugando al go. Kikukawa Eizan, c. 1811.

El plan salió a la perfección. No obstante, su madre los escuchó y clamó al Cielo de nuevo para que resucitasen a su hijo. Una vez más sus plegarias fueron atendidas, pero esta sería la última vez que podría protegerle de sus hermanos. Por ello, Ōkununushi se internó en el bosque. Sus hermanos totalmente enfurecidos y fuera de sí le persiguieron. Le lanzaban una tras otra sus flechas, pero por suerte ninguna conseguía alcanzarle. Sorteando cada obstáculo en su huida encontró un hueco por el que introducirse a los pies de un árbol que había apartado sus raíces para dejarlo pasar. En un principio pudo arrastrarse sin problema alguno, pero poco después la tierra desapareció bajo sus manos y cayó en la más profunda oscuridad.

Después de estar inconsciente durante un largo tiempo despertó. Un espacio pálido lleno de niebla inundaba los alrededores. Al levantarse Ōkununushi comprendió que se encontraba en el País de las Sombras. Tras incontables horas caminando y completamente exhausto llegó a los muros de un castillo. No sabía si llamar o esperar a que se le ocurriera otra cosa, y mientras pensaba las puertas se abrieron de par en par. Una joven estaba al otro lado, Suseri-hime (la princesa Suseri). Cuando ambos pusieron su mirada en el otro se enamoraron.

El padre de la joven no acababa de fiarse de un yerno tan inesperado, por lo que decidió no permitirle entrar en el castillo y lo envió a dormir a una

cabaña próxima que estaba plagada de serpientes hambrientas. Suseri-hime conocía la existencia de los ofidios y le dio a una de sus doncellas un pañuelo encantado elaborado con la piel de estos reptiles para que se lo entregara a su amado. Al amanecer, el monarca vio salir al joven de la cabaña como si nada. Se percató entonces del complemento de piel de serpiente que llevaba al cuello y llegó a la conclusión de que su hija se había encaprichado de él. A pesar de ello no iba a detenerse, y le mandó a otra cabaña. La joven se percató y envió de nuevo a su sirvienta, esta vez con un pañuelo para protegerlo de la picadura de los ciempiés y avispas que moraban allí. Cansado de todo esto, el señor del castillo, temiendo que se llevase a su hija y no volver a verla, le expuso que si quería desposarse con Suseri-hime habría de contentarle a él.

Ōkuninushi aceptó. Acompañó a su futuro suegro a los terrenos de fuera del castillo, donde crecía una hierba blanca y espesa que se extendía hasta donde alcanzaba la vista. Cuando el joven comprobaba la zona, el rey disparó una flecha a lo alto.

—Joven, si de verdad deseas casarte con mi hija has de traerme esa flecha de vuelta —dijo el monarca.

El príncipe obedeció. A los pocos minutos de empezar notó un olor acre en el ambiente. Al darse la vuelta comprobó que su futuro suegro había prendido fuego en la zona. El joven Ōkuninushi echó a correr, pero el incendio era más rápido que él. No tenía modo alguno de escapar. Fue entonces cuando una rata paso rozándole la pierna, no una, sino dos veces. Decidió seguir al roedor y descubrió la entrada a una cavidad subterránea. No lo pensó dos veces y se introdujo en ella. Cuando salió pudo comprobar que el incendio había pasado de largo calcinándolo todo a su paso. Sin embargo, la rata había sobrevivido y le entregó a Ōkuninushi la flecha que recogió con su boca, depositándola a sus pies.

El rey no daba crédito a lo que veía. No solo el joven había sobrevivido a las llamas, sino que además le había entregado la flecha que había lanzado. Como premio, le llevó al interior del castillo para que pasara la noche. Pero la pareja de enamorados ya no se fiaba más del rey y decidieron fugarse. Ōkuninushi cogió la espada de su suegro, arco, flechas y laúd, tomó a Suseri-hime y huyeron del castillo. Cuando ya estaban aproximándose a la salida por la cual entró el príncipe al País de las Sombras, el laúd del monarca chocó y el sonido llegó hasta el castillo. El rey se despertó, comprobó si su hija estaba en sus aposentos y corrió apresurado en su busca al ver que no estaba.

Pocos pasos separaban a Ōkuninushi y a Suseri-hime de la libertad. El padre de la joven consiguió llegar hasta ellos, pero nada más podía hacer. Les

dio su bendición y autorizó al joven a que usase sus armas. La pareja salió del País de las Profundidades y reinaron en la Tierra Central de la Llanura de Cañas, otro de los nombres bajo el que se conoce a las tierras de Japón. En cuanto a Ya-gami-hime, continuó casada con Ōkuninushi y vivió durante un tiempo en Izumo, pero retornó a Inaba por miedo a que Suseri-hime, la esposa principal, tomase represalias contra ella o sus descendientes.

LA INVENCIÓN DE LA MEDICINA

Ōkuninushi sucedió a Susanō como gobernante de Izumo, un territorio que unió para ensanchar sus dominios con el de la península de Corea, la cual pasó a formar la parte septentrional del reino. Así pues, llegó a la conclusión de que había sometido a todos los seres violentos, nadie tenía quejas en el País Central de Ashihara. En ese momento se le acercó una deidad montada sobre algo que flotaba en una ola del mar y él dijo:

—Sin mí no hubieses conseguido llegar a controlar el país.

—¿Quién eres tú? —preguntó estupefacto Ōkuninushi.

Al no obtener respuesta de la divinidad, el señor de Izumo preguntó a otros dioses acerca del nuevo dios, los cuales tampoco sabían. Un sapo fue el único capaz de ayudarle a resolver el misterio. Le dijo que acudiese ante Kuebiko (espantapájaros), quien supo responderle:

—Es el dios Sukuna-biko (pequeño hombre con renombre), hijo de Kamimusubi-no-kami.

—En efecto —dijo la divinidad primigenia—, es mi hijo. Él reinará contigo como tu hermano, Ōkuninushi, y a tu lado construirá el país.

Ambos obedecieron y edificaron el territorio uniendo su fuerza física y espiritual. Por el bien de la humanidad y todas las especies animales, pensaron que sería necesario averiguar cómo podrían curar todos los males y enfermedades que los asolaban. Por ello decidieron dar con una forma para prevenirlas y aliviarlas.

—¡Ahora sí lo hemos conseguido! —dijo Ōkuninushi emocionado y, sin perder tiempo, preguntó a Sukuna-biko— ¿Crees que lo que logramos construir está bien hecho?

—En algunas partes está completo —contestó Sukuna-biko—, pero aún hay otras que no.

Después Sukuna-biko terminó lejos de las tierras de Izumo por accidente, debido a su diminuto tamaño. Un día que trepaba por una espiga de mijo que

maduraba y se balanceaba salió despedido tan lejos que llegó a *Toko-yo* (País de la Eternidad) y nunca volvió. No obstante, aún se cree que todavía se aparece y conduce a la gente a lugares donde hay manantiales curativos.

Desde entonces, Ōkuninushi se propuso ir a las partes incompletas del país y solventar sus problemas.

EL DESCENSO DEL HIJO DEL CIELO

Amaterasu pensó que Ōkuninushi ya había gobernado en la Tierra Central de la Llanura de Cañas durante mucho tiempo. Así que decidió que era la hora de ceder el gobierno a sus propios descendientes para que pusiesen orden en el País Central de Ashihara. Ōkuninushi accedió a recibir a cada uno de ellos, pero ninguno cumplía con la misión que la diosa del Sol les había impuesto:

—En la Llanura de los Juncos reina el caos. ¡Es horrible que aún no esté pacificado del todo! Esa tierra ha de ser gobernada por mis descendientes, quienes pondrán fin a todos los males del mundo.

Todos ellos terminaban ocupando los territorios del país al prestar sus servicios en favor de Ōkuninushi, quien decidió retirarse para evitar un enfrentamiento entre los descendientes de los dioses celestiales y los terrenales. Pero esto resultó inevitable, y terminó con la victoria y juramento de obediencia de los descendientes de Ōkuninushi ante los sucesores de Amaterasu. Fue entonces cuando la Radiante, junto con la deidad primigenia Taka-mi-musubi, decidió enviar a su nieto Ninigi con estas palabras:

—El gobierno del País Central de Ashihara te ha sido confiado. Por lo tanto, baja del Cielo y cumple nuestro mandato.

Además, para demostrar su apoyo, Amaterasu le entregó a su nieto las *Tres Enseñanzas Imperiales*, los objetos que los Tres Hijos Augustos decidieron darle para que gobernase Japón. Estas reliquias han pasado de emperador a emperador durante siglos, concediéndoles una serie de virtudes: la espada Kusanagi no tsurugi otorga la fuerza, fue el regalo del dios Susanō y es venerada en el santuario de Atsuta; el espejo Yata no Kagami concede la sabiduría, fue el presente de la diosa Amaterasu y está conservado en el Gran Santuario de Ise; y la joya o cuentas de jade Yasakani no Magatama confiere la benevolencia, fue la ofrenda del dios Tsukuyomi y está custodiada en el santuario Meiji de Tokyo. Amaterasu tomó el espejo, pronunció una oración y después dijo:

—Hijo mío, cuando observes este espejo sagrado será como si me vieras a mí. Guárdalo siempre contigo. Que tú y tus descendientes reinéis bajo el amparo y la prosperidad de los dioses, que pervivirá como el Cielo y la Tierra por siempre.

No obstante, la diosa del Sol no olvidó lo que Ōkuninushi había hecho, y le concedió como reconocimiento un santuario donde actualmente se ubica el de Izumo. Fue entonces cuando comenzó el reinado de los señores del Trono del Crisantemo, flor que forma el emblema de la Casa Imperial japonesa, y con ello Ninigi se convirtió en el antepasado mítico de los emperadores de Japón.

HODERI Y HOORI: EL PRÍNCIPE BRILLANTE Y EL PRÍNCIPE LUCIENTE

Muchos años habían pasado desde que Amaterasu instaurase a su nieto Ninigi como regente de la Tierra. Tuvo muchos herederos, quienes deberían perpetuar el legado de las divinidades celestiales, pero de entre todos destacaban dos: Ho-deri-no-mikoto (Hoderi: ‘Brillo de fuego’ o ‘Fuego brillante’) y Ho-ori-no-mikoto (Hoori: ‘Sombras de fuego’ o ‘Fuego pálido’).

Hoderi era conocido como el Príncipe Brillante y por su enorme habilidad para hacerse con los mejores pescados del mar, se había ganado el nombre de Umi-sachi-hiko (joven de la fortuna del mar o pescador con fortuna). Existían poemas que mencionaban sus habilidades como pescador, «el amo del mar» o «el que atrapa criaturas de aletas anchas y peces de aletas estrechas». Hoori, su hermano menor, era un gran aficionado a la caza y por ello se ganó el nombre de Yama-shachi-hiko (joven de la fortuna de la montaña o cazador con fortuna), aunque solían llamarle el Príncipe Luciente. No había nada mejor para él que trepar colinas y caminar por los bosques. Pese a no ser tan popular como su hermano mayor, también tenía alguna pequeña canción que le apodaba como «el que apresa fieras de pelo hirsuto y animales de pelo suave».

Un día, Hoori le dijo a su hermano que intercambiasen sus puestos, él iría a pescar y Hoderi a cazar. En un principio el Príncipe Brillante se negó, pero tras la insistencia de su hermano accedió. Así el Príncipe Luciente probó suerte pescando a orillas del mar, pero no capturó ni un solo pescado y lo que es peor, perdió el anzuelo de su hermano Hoderi. Al acabar el día, el Príncipe

Brillante le pidió que le devolviese su preciado utensilio, la causa de su gran éxito en la pesca. Hoori le explico:

—No he conseguido pescar nada con tu anzuelo y, para colmo de males, lo he perdido en el mar.

Después de aquello, no volvieron a intercambiar sus labores. Hoderi estaba enfadado con Hoori por haberle perdido su preciado anzuelo, y a su vez el Príncipe Luciente no podía perdonarse a sí mismo por ello. Avergonzado, decidió entonces quebrar su espada y con los pedazos fabricar quinientos anzuelos que ofreció a su hermano para que lo perdonase. Desafortunadamente, Hoderi no los aceptó. Entonces pensó no cesar hasta que el Príncipe Brillante le perdonase, y por ello volvió a hacer más anzuelos, esta vez mil. A pesar de sus esfuerzos, Hoderi volvió a rechazarlos.

Tras esto, Hoori no pudo más y cuando paseaba por la playa se vino abajo y lloró desconsoladamente. En ese preciso instante apareció el Brujo del Mar, quien le preguntó cuál era el motivo de sus lamentos. Al contarle su historia la deidad acuática le construyó un barco, sencillo pero resistente, y le aconsejó darse un paseo en él hasta llegar al palacio construido con escamas de peces. Cerca de la puerta le dijo que vería un hermoso árbol de casia, el cual daba sombra a un pozo donde la hija del dios del Mar solía ir, ella sería quien le diría qué hacer.

Hoori siguió su consejo y se hizo a la mar. Todo sucedió como la deidad le había indicado. Al llegar al palacio trepó por el árbol y esperó sentado a la princesa. No tardaron en aparecer las damas de Toyo-tama (diosa del agua), la Princesa de la Perla, la hija del dios del Mar, llevando cada una entre sus manos una jarra de oro. Cuando iban a sacar agua del pozo vieron reflejada en ella un resplandor. Miraron hacia arriba y contemplaron a un bello joven sentado en la rama del árbol. El Príncipe Luciente las miró también, y poco después les pidió cordialmente un poco de agua. Ellas se la sirvieron en una copa de oro y Hoori, sin probar una sola gota, cogió la piedra preciosa que llevaba al cuello, la colocó entre sus labios y la dejó caer en la copa de oro: quedó incrustada en el fondo de tal modo que las jóvenes doncellas no podrían quedársela.

Las damas llevaron la copa a Toyo-tama, que preguntó si había alguien afuera tras contemplar la joya al fondo del recipiente. Ellas le respondieron que fuera había, sentado en lo alto del árbol de casia, un apuesto joven cuya belleza se sobreponía a la de su majestad, y que era quien había dejado caer una piedra preciosa de sus labios en la copa de oro. La princesa del Mar tenía curiosidad por conocer a aquel joven. Al verlo quedó maravillada, y sin darle

tiempo a Hoori para verla, corrió en busca de su padre y le comentó la gran belleza que irradiaba aquel muchacho.

Al escuchar las palabras de su hija, Ō-wata-tsu-mi-no-kami (Watatsumi: ‘Gran deidad del Mar’), conocido en otras tierras como Ryūjin, el dios dragón y la deidad tutelar del Mar, fue en persona a ver quién era. Tras haberle observado cayó en la cuenta de quien se trataba. Le pidió que bajase del árbol y le acompañase a palacio, donde le invitó a sentarse en un trono hecho de pieles de vaca marina y de tapices de seda mullidos. Posteriormente, su majestad pidió que se le ofreciera un banquete, y todos los sirvientes y cortesanos fueron tan complacientes y bondadosos que el joven Príncipe Luciente terminó quedándose en aquel país y se casó con Toyo-tama.

Una noche, cuando ya casi habían pasado tres años en el país de Watatsumi, Hoori recordó su hogar, qué le trajo allí, y lanzó un profundo e intenso suspiro. Toyo-tama lo notó y decidió recurrir a su padre, a quien le explicó lo sucedido. Watatsumi decidió entonces dialogar con él, le preguntó qué le afligía y Hoori le relató toda su historia. Después de haberla escuchado, su majestad hizo llamar a todos los peces del mar, desde el más pequeño hasta el más grande, y les preguntó si alguno de ellos sabía algo del anzuelo perdido. Muchos de los peces respondieron:

—El besugo lleva un tiempo quejándose por algo que se le ha clavado en la garganta.

Enseguida fue requerido en palacio para ser examinado. En efecto, era él quien tenía el anzuelo. Como castigo por su travesura le fue prohibido comer cebo y disfrutar del honor de ser plato en la mesa del emperador y, por ende, de los futuros emperadores de Japón. Después de sacárselo y limpiarlo se lo devolvieron a Hoori. Además del anzuelo, Watatsumi le entregó dos piedras preciosas que poseían el poder de controlar las mareas, una las hacía subir y la otra bajar. Tras esto le dijo:

—Vuelve ahora a tu hogar y devuelve el anzuelo a tu hermano, a Hoderi, el Príncipe Brillante. Con él te comportarás de la siguiente manera: si planta sus arrozales en la montaña coloca tú los tuyos en el valle, y si él los pone en el valle hazlo tú en la montaña. De ser así no temas por tus cosechas, yo dirigiré el agua para que siempre llegue a ti de forma favorable. Si tu hermano se enfada contigo y tratara de matarte, saca la piedra preciosa que hace subir las mareas, escupe tres veces y silba para que lo devoren. En cambio, si se arrepiente y se disculpa por dudar de ti y aprecia lo bien que te van las cosas ahora, saca la piedra preciosa que hace retirar las mareas para evitar que pueda ocurrirle cualquier desgracia.

Al terminar su explicación, el soberano de los mares llamó a sus sirvientes para pedir un voluntario que llevase al joven Hoori de nuevo a su casa. Un cocodrilo se ofreció, prometiendo que tardaría un solo día, y partieron sin demora. La criatura cumplió con su palabra y el Príncipe Luciente le colgó al cuello su puñal para que demostrase a Watatsumi que había llevado a cabo su misión con éxito. Al igual que aquel día en el que dejó su tierra natal, tenía lágrimas en sus ojos, pero esta vez no eran por pena o vergüenza, sino por orgullo al saber que había llegado el momento en que podría podía expiar su culpa.



Una de las hijas del rey dragón entrega una de las joyas. Utagawa Kuniyoshi, 1797-1861.

En cuanto se reunió con Hoderi, Hoori le dio su anzuelo y obró según los consejos que le había dado Watatsumi. Desde entonces y por lo sucedido, Hoderi cayó en desgracia. Con el paso de los días su alma se oscurecía cada vez más, hasta que en un arrebato de ira trató de matar a su hermano. Fue entonces cuando Hoori sacó su primera piedra preciosa para ahogarle, pero el Príncipe Brillante se arrepintió y pidió disculpas por todo, por lo que decidió guardar la primera y sacar ahora la segunda piedra preciosa para hacer descender las aguas del mar. Poco tiempo después, Hoderi, tras haber reconocido su culpa, prometió que serviría de buen grado a su hermano pequeño, ayudándole en todo cuanto necesitase. Fue así como sus

descendientes, el clan Hayato, se convirtieron en parte de la Guardia Imperial asignada al palacio del emperador durante los siglos VI y VII. Como conmemoración, crearon una danza que reproducía las posturas de su ancestro mientras se ahogaba.

LA SEPARACIÓN DEL MAR Y LA TIERRA

Antes de la partida de Hoori, Toyo-tama supo que estaba embarazada, pero decidió no decirle nada a su esposo para que pudiese regresar a su hogar sin retrasar su viaje, pensando que no tardaría en volver a su lado. Sin embargo, Hoori se retrasaba demasiado y la princesa del Mar no tardaría en dar a luz. La joven princesa decidió entonces ir a tierra con sus doncellas, ya que no era apropiado que el hijo de un príncipe terrestre viera por primera vez la luz en los dominios del Watatsumi. Al llegar a la costa, les dijo a sus sirvientas que construyesen una cabaña para poder dar a luz utilizando plumas de cormorán. Puesto que reflejaban la luz solar se creía que aseguraba un parto feliz y, además, le recordaban al palacio donde se crio. No obstante, no tuvieron tiempo para terminarla, ya que a Toyo-tama le sobrevinieron los dolores del parto. Sin poder aguantar pidió a sus sirvientas que fueran en busca de su esposo.

Hoori esperaba fuera de la cabaña, Toyo-tama le había hecho jurar que no entraría bajo ningún concepto hasta que hubiese dado a luz. Así ella misma se aseguraría de que no conocería su verdadero aspecto: las criaturas del mar mostraban su auténtica naturaleza durante el alumbramiento. Pero nuestro príncipe no pudo resistir la tentación, se asomó y vio a su esposa siendo atendida por una de sus damas, mientras el resto gritaba de alegría al ver al bebé. Este nuevo descendiente pasaría a ser conocido como Ugaya Fukiaezu (el tejado [de plumas] de cormorán no estaba acabado).

Después de haber dado a luz, el cuerpo de Toyo-tama comenzó a alargarse, cubriéndose de escamas. Su mandíbula se afiló por completo y sus pequeños ojos pasaron a convertirse en enormes esferas voluminosas, a la vez que una enorme cola se abrió paso a través de la habitación. Hoori dejó escapar un grito de espanto y la princesa del Mar se percató de ello, miró hacia la ventana y vio el rostro atemorizado de su marido. Soltando un fuerte gruñido, se escabulló de la estancia hacia la orilla y desapareció entre las aguas, mientras cerraba la frontera del mar, para no volver jamás diciendo:

—Pensé en venir a este lugar para quedarme para siempre a tu lado. Pero ahora, me siento profundamente ofendida. No has sido capaz de respetar mis deseos y has revelado mi secreto. Me marchó para no volver jamás.

Se dice que el príncipe de la Tierra Central de la Llanura de Cañas y la princesa del Mar nunca han dejado de amarse. No obstante, desde aquel entonces no han vuelto a verse el uno al otro. Por ello, los seres humanos no pueden vivir en las regiones marinas y el Mar y la Tierra son reinos separados que nunca podrán encontrarse de nuevo.

EL PRIMER EMPERADOR DE JAPÓN

Ugaya Fukiaezu tuvo una amplia descendencia que es recordada por sus grandes hazañas, de las cuales destaca el viaje a *Toko-yo* surcando las crestas del mar y adentrarse a los más profundo del océano. Su hijo más importante era Kamu-yamato-iware-biko-no-mikoto (Jimmu: ‘Guerrero divino’), el cual pone fin a la etapa mítica japonesa y empieza una saga ininterrumpida de emperadores deificados por ser descendientes directos de la diosa del Sol.

Jimmu fue el responsable de llevar a cabo una expedición en la zona este del país, desplazándose desde la isla de Kyūshū hasta la zona de Yamato. Este suceso suele estar explicado como un intento de invasión prehistórico de tribus guerreras procedentes de los territorios ubicados más al sur. Un hecho que sirvió para entrelazar las leyendas del sur de Kyūshū con el linaje de los gobernantes del territorio de Yamato, que por aquel entonces se consideraba el centro del mundo.

Durante su recorrido por las tierras del pueblo de Kumano (actual prefectura de Mie), Jimmu *tennō* (Emperador celestial) se encontró con hombres que tenían una cola de animal. Esto ha dado lugar a la creencia de que las gentes de las montañas eran el antiguo pueblo *emishi*, cuyos miembros parecían animales. Sin embargo, podía tratarse solo de un vestido que llevaban con un extremo que sobresalía parecido a un cinturón. Se trata de una prenda similar a las que usaban los habitantes de las montañas en China, que también eran considerados animales.



El emperador Jimmu (de pie) y sus seguidores ven al enviado de los kami: yatagarasu, el cuervo de tres patas. Ginko Adachi, c. 1891.

También entonó una serie de canciones que fueron utilizadas por los guerreros y soldados para infundir miedo en el enemigo. Muchas de ellas han sido interpretadas en la corte imperial japonesa durante el siglo VIII, como *La canción de Kume*.

Por último, cuando Jimmu ya había sido nombrado *mikado* (Augusta Puerta) el 11 de febrero del año 660 a. C. y sus tierras eran seguras, y a pesar de estar ya casado, consideró necesario contraer un nuevo matrimonio con una mujer para que fuese su esposa principal, es decir, tener a su lado una emperatriz. Al llegar a Hyūga (actual provincia de Miyazaki) le llegaron rumores de uno de sus allegados:

—En esta tierra hay una joven a quien se cree hija de una deidad. La razón es la siguiente: El dios Ōkuninushi se enamoró nada más ver a la princesa Seya Datara y decidió que debía ser suya. Un día, mientras ella hacía sus necesidades, la divinidad se transformó en una flecha roja y se introdujo en el canal de la letrina hasta donde se encontraba la princesa. Al llegar punzó a la muchacha en los genitales. Desconcertada y asustada por lo sucedido, Seya Datara huyó tambaleándose de un lado a otro hasta que logró quitarse el dardo. Cuando lo dejó en su dormitorio, la saeta se convirtió en un apuesto joven que la tomó como esposa, y del fruto de su amor nació Isume Yori, una mujer digna de un emperador.

Así pues, Jimmu *tennō* mandó a su consejero a comprobar si la historia era cierta. Este pudo ver con sus ojos la belleza de la joven y corrió a avisar al emperador con esta canción en forma de *gagaku* (música elegante):

Siete doncellas
pasean en Taka Saji

que está en Yamato.
Como esposa, ¿a cuál
Su majestad escoge?

El emperador las observó a todas y supo al instante cuál era Isuke Yori.
Por ello, respondió a su consejero con otra canción:

A la primera
es a la que yo elijo.
Será mi esposa.

El consejero transmitió la voluntad del emperador a Isuke Yori. La joven desconfió de él nada más verlo, debido al extraño dibujo que llevaba pintado alrededor de los ojos, una especie de tatuaje distintivo de los guerreros varones pertenecientes al clan Kume que utilizaban para infundir temor en sus enemigos. Por ello, le preguntó también en forma de canción:

Ojos tatuados
de chorlito o gorrión...
¿Por qué los llevas?

El consejero le respondió asimismo con otra canción:

Para mejor ver
a la nueva soberana.
Así mis ojos abro más.

La joven entendió el mensaje y le respondió:
—Haré lo que me pedís.

La casa de Isuke Yori se encontraba a la vera del río Sai, un lugar que lleva este nombre por la abundancia de lirios silvestres que crecen cerca de él. El emperador fue a ese lugar y pasó allí la noche.

Tiempo después, cuando la princesa ya estaba en palacio y se había convertido en emperatriz, el emperador le dedicó esta canción:

Humilde choza
en el llano, juncal
sirvió de alcoba:
en fresca y limpia estera
los dos dormitorios.

Fueron tres los descendientes que tuvieron, siendo el más pequeño el más importante de ellos al convertirse en el sucesor del Trono del Crisantemo, Suizei (581-549 a. C.).

Seres fantásticos, criaturas y monstruos

En los relatos japoneses es común la aparición de algunos *yōkai* y *yūrei*. Ambos entran en la categoría de fantasmas, pero cuentan con algunas diferencias. Por un lado, los *yōkai* no son almas muertas sino criaturas vivas, especialmente deidades que descendieron a un nivel inferior al suyo. Su caída les hizo ser portadores de malas intenciones contra los humanos, y por ello deben aplacarlos con algún tipo de culto sustitutorio. En muchos casos, la construcción de templos budistas hizo que muchas personas dejaran de adorar a estos espíritus, por lo que acabaron convirtiéndose en criaturas malévolas, como los *oni*.

Los *yōkai* viven en lugares que las personas no pueden controlar, como el mar o la espesura del bosque, y se mantienen en contacto con nosotros de manera constante, aunque no nos demos cuenta. La única manera de materializar el contacto es por medio de los *matsuri*, cuya función es canalizar sus malas intenciones y convertirlas en acciones positivas. Gracias a ellos, los *yōkai* se convierten en dioses protectores de los espacios ocupados por la acción humana, como caminos, montañas, aldeas o campos de arroz. Cuando las ciudades fueron creciendo con el paso de los años los *yōkai* empezaron a perder sus connotaciones terroríficas, terminando por convertirse en meras excusas para contar cuentos fantásticos y relatos graciosos.

Gran parte de sus historias cuentan con objetos o animales, ya sean reales o fantásticos, como elementos secundarios de la trama. Estos suelen ser conocidos como *obake* o *bakemono* (criaturas o cosas que pueden transformarse, disfrazarse o cambiar de forma), y a veces pueden encontrarse traducidos como fantasmas. Otros suelen aparecer como coprotagonistas del cuento, al ayudar o guiar a un ser humano, e incluso a veces son los propios protagonistas de las historias. Estos seres fantásticos pueden adoptar tanto

formas inertes como objetos, o la apariencia de criaturas vivas, ya sean otros *yōkai*, *yūrei*, animales o humanos.

Por otra parte, los *yūrei* son los espíritus de los difuntos que aún tienen una cuenta pendiente, y aparecen en los lugares donde murieron de forma violenta o sin recibir los ritos funerarios adecuados. También, cuando un ser humano era deificado y no se le adoraba se convertía en un *yūrei*. Esta es la razón por la que tienen una apariencia humana, con un *yukata* (kimono fino de verano) blanco con el *obi* (fajín) aflojado, y no presentan las deformidades o excentricidades propias de los *yōkai*. Suelen representarse sin piernas, motivo por el cual parecen difuminados. Hay cuatro teorías principales que explican este fenómeno: a causa de los *oni* (demonio, ogro o *troll*) que tienden a cortar las piernas de los difuntos en su paso por el Infierno; porque su viaje al otro mundo lo realizan sobre una nube que hace desvanecer sus extremidades inferiores; como resultado de la influencia del *kabuki* (teatro popular), que los muestra ocultando sus pies con un vestido largo y estrecho abajo; o simplemente como una elección artística tomada para su representación en pinturas o imágenes.



Minamoto no Yorimitsu-kō no yakata ni tsuchigumo yōkai o nasu zu: «En la residencia de Minamoto la araña terrestre aparece como un monstruo». Utagawa Kuniyoshi, 1842-1843.

Dentro de la categoría de *yūrei* existen unos espíritus capaces de causar daño a los seres humanos sin ningún miramiento, los *onryō* (espíritus vengativos o espíritus iracundos). Se trata de personas que han muerto resentidas y con un gran odio hacia los responsables de su muerte. Incapaces de abandonar nuestro mundo claman venganza, no solo contra sus verdugos o asesinos, sino también contra cualquiera. Los *yūrei*, en especial los *onryō*, también pueden ser clasificados según la jerarquía social japonesa. Por ejemplo, los espíritus de los aristócratas que fallecieron de forma no natural, que se conocen como *goryō* (fantasma honorable). Estas almas llenas de ira o

de rencor buscan venganza contra aquellos que les ocasionaron múltiples desdichas o que les torturaron en vida.

Además, ha de tenerse en cuenta la diferencia que existe entre dos tipos de fantasmas: *ikiryō* (espíritu viviente) y *shiryō* (fantasma muerto). El primero es la aparición de una persona viva que, sin haber muerto, su espíritu sale del cuerpo para atormentar y acosar a quien le ha provocado un fuerte sentimiento de ira, y esa persona será la única en poder verlo. El segundo, simplemente, es la aparición de una persona que ha fallecido.



Takiyasha, la bruja y el espectro del esqueleto. Tríptico de Utagawa Kuniyoshi, c. 1844. Museo Nacional de Arte y Diseño Victoria and Albert, Londres.

En muchos casos las historias sobre criaturas o fantasmas suelen desarrollarse en los cuartos de baño, puesto que es el lugar de la casa en el que las personas son más vulnerables a causa de las necesidades fisiológicas. Los *yōkai* y los *yūrei* se fusionaron durante el período Edo a través de las obras para *kabuki* y *jōruri* (teatro de marionetas tradicional), presentándose en los relatos como los fantasmas o espíritus de mujeres asesinadas con algunas deformidades en busca de venganza. También solía ser frecuente que algunos de estos extraordinarios seres raptasen a las personas, un fenómeno conocido como *kamikakushi* (desaparición). A veces podían tener la posibilidad de volver a su hogar, pero, en más de una ocasión, desaparecían para siempre. Este término también hace referencia a una «resurrección social», al paso que hay entre la adolescencia y la edad adulta, como si se tratase de un viaje hacia el interior de cada uno de nosotros para avanzar y no temer al paso del tiempo.

A continuación, se va a exponer una selección de *yōkai* y *yūrei* muy conocidos y representados dentro y fuera de Japón.

INUGAMI

La creencia en este extraordinario espíritu animal maligno proviene de China y llegó Japón durante el período Heian. El *inugami* (dios perro) fue en su día un perro que padeció un hambre voraz, al cual se le ajustó una correa que limitó sus movimientos para impedir que alcanzase el cuenco con comida que una persona le ponía delante. Después de unos días se le hacía una oferta. Podría comer cuanto quisiera y sería adorado a cambio de servir a su amo en todo cuanto le pidiera. En el caso de aceptar la proposición, su dueño le cortaría la cabeza, la cual se arrojaba desesperadamente sobre el alimento, la llevaba al altar de su casa para adoptar al difunto animal y hacerle las ofrendas pertinentes si cumplía con sus deseos. Por ello, sus dueños eran considerados *inugamimochi* (poseedor de perros dioses) y solían utilizar a sus *inugami* para molestar a otros seres humanos, o para echarles un mal de ojo que se manifestaba en forma de enfermedad. Las familias que los poseían eran temidas por el resto y hostigadas por la ley, y sus hijas eran repudiadas a la hora de contraer matrimonio, puesto que ellas eran herederas y transmitían el poder de dominar al *inugami*.

Pese a ser adorado en los hogares, su espíritu acababa por reencarnarse en el cuerpo de una comadreja o un ratón muy pequeños. Cuando sus amos deseaban algo fervientemente los llevaban consigo y los colocaban cerca del objeto que querían. Sin embargo, el *inugami* solo actuaba en el momento en que su dueño tenía emociones o sentimientos negativos contra a alguien, como ira, celos, odio o envidia. Por ello, son considerados los mensajeros de la desgracia, que perviven junto a su señor hasta que sus cuerpos se descomponen. Cuando esto sucede, la criatura posee el cuerpo de un hechicero, quien adquiere con ello un enorme poder.

Al ser maldecido por un dios perro podían sufrirse dolores de estómago y fiebres altas, llegando incluso a la locura, caracterizada por saltos y ladridos. La forma de evitar el embrujo de un *inugami* es, ante todo, llevarse bien con su amo. Aunque, si se diese el caso de ser maldito los antiguos monjes debían practicar un exorcismo para purificar a quienes recibiesen la maldición.



Inugami y sirviente el yōkai Shirachiko (niño blanco). Toriyama Sekien, siglo XVIII.

El poder supremo

En la isla de Oki, frente a la costa de Izumo, existe la superstición de que los perros pueden llegar a convertirse en animales mágicos. Un campesino, que creía fervientemente en estas historias, dio testimonio de ello:

El espíritu de la criatura había partido a hacer una de las fechorías que su amo y señor le había encomendado mientras su cuerpo yacía en la casa, debilitándose poco a poco. Su propietario ansiaba su poder y quería obtenerlo por completo. Por ello, lo envió lo más lejos que pudo para que su cuerpo padeciese y muriese. Al lograr su malévolo plan, el hechicero consiguió un poder incommensurable, ya que el *inugami*, al no tener un cuerpo al que volver, se introdujo dentro del brujo.

ITACHI

Otros animales que se pueden transformar son las comadreja, conocidas en Japón con el nombre de *itachi*. Suelen habitar en las zonas frías del este de Japón y tienden a convertir sus extremidades en cuchillas parecidas a hoces con el fin de causar graves heridas. Cuando esto sucedía se las llamaba *kamaitachi* (comadreja falcada), y eran las responsables del fenómeno natural de los vacíos de aire en el corazón de los remolinos de viento que cortan la piel al impactar con el cuerpo humano. Sin embargo, en el oeste de Japón se

dice que este suceso lo producen hoces salvajes, hoces abandonadas en el campo que se han convertido en *tsukumogami* (*yōkai* de objetos domésticos).



Kamaitachi. Ryūkansaijin Masasumi, c. 1853.

Al noreste del archipiélago, las comadreas suelen convertirse en *mikoshi nyūdō* (*bonzo* colosal), un *yōkai* con forma de monje budista que aparece en los caminos y va haciéndose más grande, especialmente su cabeza, hasta llegar a medir varios metros de altura. A pesar de poder causar daño físico, el *mikoshi nyūdō* principalmente es un presagio de enfermedad o muerte.

Presagios de muerte

Zen'emon era un comerciante que vivía durante la era Shōtoku (1711-1716). Una noche montó en su caballo para dirigirse a Nagoya, pero a mitad de camino un remolino de viento lo hizo caer de su montura. Cuando intentó levantarse, vio un inmenso *bonzo* de unos cuatro metros de altura salir de detrás de un pino. Tanto a bestia como a hombre les fallaban las fuerzas, pero eso era lo de menos, el monje comenzaba a acercarse hacia ellos. El gigante los pasó por encima sin hacerles daño alguno. El comerciante, una vez recuperado, prosiguió su camino.



Mikoshi nyūdō. Kawanabe Kyōsai, c. 1870. Museo Memorial de Kawanabe
Kyōsai, ciudad de Warabishi, prefectura de Saitama.

Al llegar la aurora encontró una casa cerca del camino, donde decidió parar a descansar y preguntar a su dueño:

—Disculpe, amable señor. ¿Sabe si hay alguna clase de criatura o fantasma por los alrededores?

El anciano le miró con una sonrisa y le contestó:

—A ese fantasma que has visto se le llama desde antiguo *mikoshi nyūdō*.

Zen'emon no tardó en olvidar sus palabras y proseguir con su viaje hasta llegar a Nagoya. Se alojó en una posada y decidió probar algunos de los platos que ofrecían. Pero no llegó a degustar ninguno puesto que cayó, sin motivo aparente, enfermo. Los médicos no consiguieron detener la fiebre y terminó sucumbiendo ante ella tras el decimotercer día de haberse encontrado con aquel *mikoshi nyūdō*.

KAPPA

Esta criatura comenzó a ser descrita por personas que afirmaban haberla visto a principios del siglo xx en los ríos, estanques o charcas, siempre en espacios donde hay agua dulce en abundancia. De hecho, existe un dicho popular que versa así: «Kappa mo oboré-shini» (El *kappa* es un espíritu del agua, que suele morar en los ríos). Es uno de los *yōkai* más famosos de todo el folclore japonés, e incluso se afirma que podría tratarse de un animal todavía por identificar. Desde el período Edo su apariencia más conocida se asemeja a la de un malévolo anfibio o una tortuga con rasgos humanoides, pero el *kappa* (golfillo de río o niño de río) no fue siempre un ser maligno. Antiguamente era una deidad de los lagos y ríos, que adoraban los humanos para evitar las inundaciones u otros desastres naturales. No obstante, terminó cayendo en el

olvido cuando las personas comenzaron a controlar el agua dulce utilizando presas y canales.

Los *kappa* suelen llevar en la cabeza una especie de plato pequeño, un elemento característico que los diferencia de otras criaturas y les da su poder. Si llegara a vaciarse acabarían aturdidos y perderían su fuerza. No tiene ni un ápice de violencia, más bien es un ser bobalicón con muchas debilidades. Para evitar que una persona, especialmente un niño, o un caballo caiga en sus manos se ha de recurrir a una sencilla triquiñuela. Tenemos que realizar una reverencia de forma reiterada hasta que nos la devuelva para que él mismo derrame el agua que tiene en el platillo de su cabeza. No soportan los objetos metálicos ni la comida ofrecida a Buda. También rehúyen los guisantes, el cáñamo, las semillas de sésamo, la cornamenta de los ciervos e incluso las flatulencias. Además, siempre ha sido utilizado como una manera para que los niños se porten bien, ya que si se portan mal el *kappa* se los llevará.

Según la región y el período histórico pueden encontrarse distintos tipos de *kappa*. Como se ha visto anteriormente, aquel con forma de tortuga se hizo el más popular durante el Shogunato Tokugawa, ocupando un lugar en el imaginario colectivo hasta hoy en día. Sin embargo, el *kappa* original y más antiguo tenía la piel de un color rojo oscuro, los ojos rojos, las orejas largas y el pelaje suave, además, es sabido que le gustaban las vísceras humanas y propagaba enfermedades.



Representación de un *kappa*. Toriyama Sekien, siglo XVIII.

También pueden encontrarse *kappa* con forma de sirena, cubiertos de escamas, con rasgos humanos y de gatos monteses. Y un ser equivalente que vive en las montañas, principalmente en la isla de Kyūshū, conocido como *yamawaro* (niño de montaña). Es comparado con los monos por estar llenos

de pelo. Carecen de caparazón, pero tienen un rostro simiesco y poseen un solo ojo. Durante el equinoccio de otoño los *kappa* suben a las montañas para convertirse en *yamawaro*, y en el equinoccio de primavera bajan al valle para volver a los ríos transformados de nuevo como *kappa*. Este suceso tiene lugar en otras islas durante un solo día. Si se le ofrece un poco de sake o arroz ayudará en la tala de árboles y en la cosecha, pero si no se le da lo prometido, importunará o se interpondrá en el camino de las personas, incendiará los campos y traerá enfermedades. Para evitar su ira ha de tratarse con respeto a la montaña. Según la leyenda puede tener diferentes nombres y características, como *ippondatara* (fuelle de una sola pierna), cuya peculiaridad es tener una única pierna, o *yamajiji* (viejo de la montaña), con cuerpo de niño, llanto de bebé y cara de anciano decrepito que se lamenta por las noches.



Defensa contra el kappa. Yoshitoshi Tsukioka, siglo XIX.



Guía ilustrada a 12 tipos de los kappa. Ilustraciones de Juntaku, c. 1850.

Asimismo, otros pueden tener una figura de gibón extraída de las obras chinas, pero con una figura más alargada, alta y menos rechoncha. En las islas

de Kyūshū reciben el nombre de *garappa*. Esta variedad de *kappa* es menos habitual encontrarla, pero sí tiene un impacto mayor en las historias, dado que su papel suele ser siempre algo más violento, agrediendo a las personas e incluso violando a las mujeres. A lo largo de los siglos, los espacios de culto y veneración sintoístas a los *garappa* han trabajado y se han esforzado para evitar que continúen haciendo el mal, consiguiendo que sus ataques disminuyan hasta hacerse cada vez menos frecuentes y se presten a ayudar a la gente en los caminos o a que cumplan a rajatabla con su palabra.

Sucesos Extraños

De los *kappa* se cuentan muchas cosas, sobre todo que son criaturas fantásticas e ilusiones de algún lugareño. Sin embargo, también se dice existen *hanyō* (semi-*yōkai* o híbrido sobrenatural) de estos seres, fruto de mujeres que han yacido con ellos de forma forzada o por propia voluntad. Existe una historia que habla sobre ello:

En el pueblo de Matsuzaki, cerca del río Sarugashi (actual prefectura de Shizuoka), vivían dos mujeres de dos generaciones pertenecientes a la misma estirpe que quedaron embarazadas de bebés *kappa*. La familia estaba bien situada y tenía un apellido muy conocido por toda la población. Eran tan importantes que ocupaban los más altos cargos en la asamblea de la localidad de Nibari. El jefe de la aldea relataba todo cuanto había sucedido:

Un día, todos los miembros de la familia acudieron al campo como cada mañana. Al llegar la tarde volvieron a casa y encontraron a una de las mujeres sonriendo, mirando hacia el río. Cada día ocurría lo mismo hasta que comenzó a correr el rumor de que a la esposa de uno de ellos la estaba visitando alguien durante la noche. Al principio, esto solo ocurría cuando el marido no estaba, pero las visitas fueron en aumento. Llegó hasta tal punto que incluso se producían cuando ella se encontraba acostada junto al esposo. Con el paso del tiempo los parientes dedujeron que no se podía tratar de otra cosa que de un *kappa* y decidieron reunirse para poder protegerla. A pesar de sus intentos, fracasaron. La suegra de la mujer se presentó en la casa para dormir con ella y evitar un nuevo encuentro. Al caer la noche, escuchó reír a su nuera y supo que la criatura estaba allí, pero le fue imposible moverse. Una vez más, nada pudo hacerse. Ya embarazada y cumpliendo con el tiempo de gestación dio a luz. Fue un parto muy complicado, tuvo que llenarse el abrevadero de los caballos con agua y meterla en ella para facilitar el alumbramiento. Al nacer, la criatura tenía las manos con los dedos unidos por

una membrana. Normalmente, en estos casos se sigue la costumbre de cortarlos en trozos, introducirlos en pequeños barriles de sake y sepultarlos bajo tierra. Oiga, no me mire así, ¡su aspecto es horrible!

El ladrón de caballos

En las proximidades de la profunda poza de Obako, en el río Kogarase (actual prefectura de Iwate), hay una mansión familiar conocida como Shinya (Casa nueva). Una mañana, un mozo llevó a un caballo a beber a la poza. Se distrajo durante un instante y entonces emergió un *kappa* que intentó llevarse al penco cogiéndolo de las riendas. El animal asustado dio un cabezazo al aire y giró violentamente, sacando al ser sobrenatural del agua y arrastrándolo por todo el camino hasta el establo. Sin muchas opciones y al descubierto, el *kappa* se escondió bajo el comedero del caballo.

Uno de los cuidadores se quedó extrañado al ver el recipiente dado la vuelta, y al intentar ponerlo del derecho una extraña fuerza se lo impedía. Avisó a sus compañeros para que lo ayudasen, pero no había manera de enderezarlo. Fue entonces cuando vieron sobresalir la mano del *kappa*. Enseguida dieron la voz de alarma y los aldeanos se reunieron para deliberar si mataban a la criatura o la dejaban ir en paz. Decidieron permitir que se fuera si prometía no volver a causar ningún mal a los caballos del pueblo. El golfillo de río aceptó y se marchó. Se dice que llegó a habitar la poza de la cascada de Aizawa.

KITSUNE

El *kitsune* (zorro) es un animal muy conocido del folclore japonés por ser capaz de transformar su aspecto, y suelen preferir adoptar formas femeninas cuando se convierten en seres humanos. Este tipo de *kitsune* llamado *ninko* es muy característico, ya que se transfiguran en bellas jóvenes, generalmente con la apariencia de una *geisha*, para cautivar y embaucar a los hombres con sus artes. La razón por la que es así proviene de la mitología china: los zorros representan el principio femenino, el yin, y por ello desean conseguir el masculino, el yang. No obstante, estos seres son más débiles al adoptar la forma humana, ya que pueden ser descubiertos cuando se topan con un perro o cuando se refleja su silueta real en el agua. Existen un par de expresiones japonesas utilizadas hoy en día sobre el *kitsune*: «ser pellizcado por un

kitsune», hace referencia al momento en el que alguien está en Babia, y «enseñar la cola» es el momento en el que uno revela sus verdaderas intenciones. Por ello, aquellas personas que actúan de forma rara o sospechosa se dice que son *kitsune*.



Abe no Yasunae y el zorro Kuzunoha. Utagawa Kuniyoshi, siglo XIX.



Kitsune contemplando su reflejo en una charca. Yoshitoshi Tsukioka, Musashino no tsuki: «La luna en la llanura de Musashi», Cien aspectos de la luna, 1892.

Además de convertirse en humanos, también pueden embrujarlos o poseerlos si les causan algún mal o matan a uno de sus semejantes, un suceso conocido como *kitsune tsuki* (posesión del zorro) en el que toman el cuerpo de una mujer penetrando por sus pechos o uñas. En tiempos modernos, esta posesión ha sido considerada como un desorden o delirio de origen nervioso,

muy relacionado con los episodios de histeria o la propia autosugestión del individuo. Por otro lado, pueden incluso adquirir la forma de otros *yōkai*.



El Príncipe Hanzoku, aterrorizado por un zorro de nueve colas. Utagawa Kuniyoshi, siglo XIX.

Los *kitsune* pueden llegar a descubrir los secretos más recónditos contemplando lo que nadie logra ver o escuchando aquello que nadie consigue percibir. Es considerado un ser mágico que casi siempre está asociado con los *furaribi* (fuego errante) o *hitodama* (espíritus humanos). Son mensajeros de las deidades, al igual que el ciervo blanco, y sus guardianes, especialmente del dios Inari, *kami* de los cereales o las cosechas, que cuenta con dos estatuas de zorros a la entrada de sus santuarios. Este tipo de criaturas astutas pueden actuar favoreciendo o perjudicando a las personas. En algunos casos se les da la atribución de *kitsune-kami*, zorros que residen en santuarios, conocidos por ayudar a obtener buenas cosechas al comerse los ratones que arrasan con los campos de arroz, y también por atraer la prosperidad en los negocios. En otros casos se los conoce como *nogitsune* (zorro salvaje), el *kitsune-yōkai* que no tienen un alma divina ni sirve como mensajero de las divinidades, pero que es capaz de transformarse en seres humanos, poseerlos o transmitirles enfermedades.

Con el paso de los años sus poderes van aumentando, así como su número de colas, y alcanza su mayor fuerza y potencial al cumplir los mil años, cuando se convierte en *kyūbi no kitsune* (zorro de nueve colas). Este legendario animal es capaz de traer la paz y prosperidad a todo aquel que lo contempla, llegando incluso a proteger de todo mal a aquel que se lo coma. Sin embargo, quien ose atacar a un *kitsune* sufrirá la ira de todo un grupo de ellos.

La capucha que todo lo oía

Tras una noche de intensa lluvia y una mañana de exhaustivo trabajo, un leñador iba al mercado cargando a su espalda con un montón de ramas. Mientras emprendía su marcha escuchó un gemido que provenía de entre los árboles. Decidió entonces dejar su carga en el suelo e ir a ver de qué se trataba. Al apartar las hojas pudo ver un pequeño zorro que intentaba desesperadamente conseguir las uvas de una vid. El cachorro saltaba una y otra vez intentando atrapar los racimos sin éxito. Estaba tan centrado en su labor que ni se percató de la presencia del humano. El hombre se acercó a la cepa, cogió un manojo y los dejó al pie del sarmiento. El zorro no daba crédito a lo que veían sus ojos y el leñador, mientras se alejaba despacio de nuevo hacia el camino para proseguir con su marcha, sonrió dulcemente.

Las palabras sagradas del Conjuro de las Mil Manos resonaban en la habitación de la hija del *daimyō*. Nadie sabía cómo pudo haber enfermado su única hija. Cansado de médicos y de caros remedios chinos había llamado al exorcista que llevaba ya dos días recitando sin éxito el sortilegio, un fragmento de las escrituras budistas, para expulsar cualquier espíritu maligno que la estuviese atormentando. Sin lugar a duda la joven moriría.

El leñador había conseguido unas magníficas ventas aquella mañana. Volvía a su hogar henchido de alegría, silbando una canción y balanceando el trozo de cuerda con el que había atado los trozos de madera. Se detuvo completamente al ver al pequeño zorro al borde del camino. El hombre sonrió al reconocerlo y la criatura se aproximó a él. Comenzó a bailar a su alrededor y a empujarlo suavemente hasta conducirlo a una cabaña en el interior del bosque. Dentro se encontraba la madre del zorro que salió al oír a su retoño llamarla. El leñador hizo una reverencia. Anonadado llegó a la conclusión de que aquellos zorros no eran comunes, y pronunció unas palabras de cortesía. Ella entró en su refugio y salió con una vieja capucha que le ofreció en agradecimiento por ayudar a su hijo. Sin saber qué decir, el hombre la aceptó de buena gana para no ofenderla y emprendió el camino de vuelta a casa.

Al día siguiente, el leñador trató de encontrar la cabaña. Sin éxito, decidió entonces aprovechar lo que quedaba de día y desempeñar su labor. A mediodía el calor se hizo insoportable, por lo que decidió ponerse la vieja capucha para protegerse del sol. Cuando comenzó a cortar las ramas oyó unos quejidos. Extrañado se detuvo y observó a su alrededor. Nada, no había nadie en la zona. Empezó a atar la leña y escuchó una voz que respondía a los lamentos de antes. El hombre no entendía qué pasaba, ya que ni un alma había en la zona. La conversación terminó perdiéndose con el susurro del

viento. Entonces el leñador entendió todo. No salía de su asombro al ver que el regalo de los zorros le permitía escuchar y comprender a las plantas y los animales.

—¡Por favor! Dejadme ver al señor feudal, tengo algo muy importante que decirle —suplicaba el leñador a las puertas de la residencia del *daimyō* mientras el portero le denegaba la entrada.

—No voy a permitirte el paso. Mi amo no desea ni va a recibir a nadie.

El hombre se negó a marcharse hasta que pudiera tener una audiencia y se sentó en el suelo a esperar lo que fuese necesario. Al cabo de unas horas el portón se abrió y el guardián, con gesto resignado le permitió el acceso. El señor feudal contemplaba un rollo de caligrafía colgado en la pared. Al escuchar los pasos del leñador se giró y preguntó:

—Y bien, ¿qué es eso tan importante que deseas decirme?

Dentro del barracón el leñador escuchaba. No estaba seguro del todo de lo que estaba haciendo. Y si los cuervos se habían equivocado, podría tratarse solo de un rumor, quizás el viejo laurel no había lanzado ninguna maldición sobre la muchacha. «Bueno, al menos valdría la pena intentarlo», pensaba el hombre. Después de una larga espera, escuchando absurdas conversaciones de caracoles y disputas entre grillos, el árbol emitió un leve gemido. Una ardilla asentía compadeciéndose de él, pues no daba crédito a lo que su vecino de toda la vida le contaba. Resulta que el *daimyō* había construido su almacén sobre su raíz principal: los cimientos le horadaban la madera y el peso de la estructura le resultaba insoportable. Fue por eso por lo que decidió lanzarle un maleficio a la joven. Sabía que era cruel, ¿pero de qué otra forma podía defenderse? Una vez más la ardilla asintió.



Zorra acicalándose y observando la luz de la luna llena de otoño. Yoshitoshi Tsukioka, Musashino no tsuki (La luna de la llanura de Musashi), Cien aspectos de la luna, c. 1886.

El leñador se dispuso a hablar con el señor feudal para comunicarle cuál era el problema del embrujo de su hija y que tenía fácil solución. Bastaba con trasladar el almacén a otro lugar. El *daimyō* se puso manos a la obra y mandó contratar a los mismos artesanos que habían construido el edificio. Sin entender nada y de mala gana, se dispusieron a cumplir con sus órdenes. En una sola noche la obra fue concluida.

En cuestión de días, la joven consiguió recuperarse y se celebró una gran fiesta, a la que fueron invitados todos los miembros de la familia. El leñador asistió por petición del señor feudal para ser premiado con grandes cantidades de oro. No podía creerlo, ahora era un hombre inmensamente rico, pero, a pesar de ello, ningún obsequio podía compararse con el preciado regalo de sus amigos los zorros: la capucha que todo lo oía.

LOS SIETE DIOS DE LA FORTUNA

Venerados tanto por budistas como sintoístas y taoístas, estas divinidades, conocidas también bajo el apelativo de inmortales, son consideradas como los dioses titulares de la fortuna y la longevidad. Desde los siglos XIV y XV el taoísmo promovió una serie de ideales de vida que el budismo adoptó y, a su vez, los sintoístas utilizaron para diferenciarse. A finales del siglo XVI y principios del XVII este grupo de deidades se consolidó como los *Sichi Fukujin* (Los Siete Dioses de la Fortuna). Cada una de ellas es el resultado de una combinación de figuras míticas de origen indio, chino y japonés, que han sido popularizadas ante el deseo de obtener una gran riqueza y conseguir buena suerte.



Los Siete Dioses de la Fortuna: escena de la izquierda, Bishamonten (arriba) y Hōtei (abajo); escena central, Jurōjin (arriba) y Benten (abajo); escena de la derecha, Fukurokuju (arriba), Daikoku (abajo a la izquierda) y Ebisu (abajo a la derecha). Utagawa Kuniyoshi, siglo XIX.

Ebisu o Yebisu es la divinidad japonesa sintoísta del trabajo. Tiene una cara redonda, posee una sonrisa perpetua y en la mano derecha lleva un sedal con el que pesca al gran pescado que lleva en la mano izquierda, que suele ser un besugo, carpa, bacalao o lubina, peces considerados en Japón como símbolos de la buena fortuna. Es la única deidad que tiene un festival en octubre durante *Kami-no-zuki* (mes sin dioses), concretamente el día veinte, puesto que al estar sordo no oye las llamadas que indican que las divinidades deben retirarse al santuario de Izumo. Es un día para entablar reuniones sociales entre los miembros de gremios, grupos políticos o sociedades culturales, entre otras. Además, los comerciantes venden los productos de los que no lograron deshacerse y ofrecen múltiples diversiones para resarcir a sus clientes o socios de los engaños que pueden sufrir a lo largo del año.



Ebisu y el barco del tesoro. Anuncio publicitario del período Edo y período Taishō.



Daikoku y su rata. Katsukawa Shunzan, 1792.

Daikoku o Daikokuten es el dios de la longevidad y la salud, al cual se considera como padre de Ebisu. Es conocido como la Gran Deidad Negra y se le representa como un hombre robusto de piel oscura, rostro sonriente y un sombrero negro. Suele llevar un saco en el hombro izquierdo y un martillo en la mano derecha. Siempre está de pie sobre dos sacos de arroz, además de otro que lleva a la espalda, simbolizando una inagotable fuente de riqueza. Por otro lado, el mazo le sirve para representar lo que uno anhela en lo más profundo de su corazón. La rata suele ser el animal que siempre le acompaña y es el patrón de los granjeros y cocineros. Además, gracias a la leyenda se le conoce como Cazador de Demonios.



Escultura de *Bishamonten* representado como la deidad hinduista Vaisravana sobre un demonio. Período Heian, 1162. Museo Nacional de Tokyo.

Bishamon o Bishamonten es el dios de la guerra, el guardián del norte que somete a las criaturas del mal y protege a todos los seres buenos. Suele estar relacionado con el ciempiés y es representado sosteniendo una pagoda o santuario budista con oro en su interior en su mano derecha, como símbolo de devoción religiosa y prosperidad. Está vestido con una armadura, con un casco y en su mano izquierda porta una lanza, con la que lucha contra los malos espíritus malignos y las malas influencias. Es una deidad que acude en defensa del bien y solo castiga a los malhechores, pero también sana a los enfermos piadosos. Representa principalmente la autoridad y la dignidad.



Benzaiten tocando el biwa sobre un dragón. Aoigaoka Keisei, 1833. Museo de Bellas Artes de Boston.

Benten o Benzaiten es la única mujer del grupo de divinidades y se la considera la patrona de la belleza femenina, el amor, las riquezas y la diosa del Mar. Lleva consigo un *biwa* (laúd japonés) y gracias a su túnica de plumas puede volar. En algunos casos puede verse en los relatos y representaciones como un hada, pero habitualmente monta un dragón o una serpiente: la serpiente blanca, su mensajera. Es considerada como la patrona de los artistas y su leyenda más conocida es *Benten y el dragón*.



Fukurokuju escribiendo con su cabeza en presencia de los otros seis dioses de la fortuna. Yoshitoshi Tsukioka, 1882. Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA).

Fukurokuju, conocido como el Genio de la Fortuna-Riqueza-Longevidad, proviene de una figura china que fue antaño un *sennin*. Es una divinidad de la felicidad, la longevidad y la sabiduría. Va siempre vestido con ropas tradicionales chinas y acompañado del símbolo de la longevidad, la grulla. Su alargada y calva cabeza representa la infinitud de todo lo que puede conocer la humanidad. Tiene una barba larga y una frente prominente. A veces suele hablarse de él como la encarnación de las estrellas del polo sur.

Jurōjin es el Anciano de la Longevidad, taoísta inmortal y patrón de la larga vida. Es representado con una larga barba, un sombrero, un bastón con un pergamino, que según cuentan las leyendas contiene la sabiduría del mundo, y a veces se confunde con Fukurokuju. Su animal es el ciervo pardo de color oscuro o negro, que simboliza la larga vida y la salud y deambula entre árboles y matorrales; otras veces va con una grulla o tortuga. Es el patrón de los profesores, científicos y matemáticos.



Jurōjin y el ciervo. Kawanabe Kyōsai, c. 1880. Freer and Sackler Galleries, Whashington DC.

Hōtei es el dios de la risa y el bienestar, la divinidad que representa la felicidad, la alegría y el regocijo. Es conocido como el Sacerdote del Vagón debido a sus representaciones en un carruaje tirado por unos niños. Suele ser un agradable monje con una voluminosa barriga y cabeza calva. Siempre rechoncho y despreocupado porta un abanico y una bolsa de lino, de la cual deriva su nombre y donde a veces mete a los niños traviesos cuando está de buen humor. En este saco hay miles de objetos valiosos que otorga a quienes nunca se preocupan de los problemas que tiene la vida. Debido a su aspecto rollizo, calvo y feliz suele ser descrito como el Buda sonriente. La tradición dice que acariciar su barriga trae buena suerte y, a raíz de ello, sus representaciones suelen confundirse con las del propio Buda.



Okimono (objeto decorativo) Hōtei. Katsumitsu, c. 1880. Art Gallery of South Australia, ciudad de Adelaila, Australia.



Takarabune. Utagawa Hiroshige, c. 1840.

Todas estas deidades son muy conocidas en Japón por el *Takarabune* (barco del tesoro), una embarcación que se cree que llega a puerto el último día del año con los Siete Dioses de la Fortuna a bordo para repartir su pesada carga de tesoros. De entre ellos pueden destacarse diez: el sombrero de la invisibilidad, el impermeable de la suerte, la llave sagrada, el monedero inagotable, la joya preciosa, clavo en especie, dibujos enrollables, un martillo, una pesa y un objeto plano que representa una moneda. Cuando es la fiesta del Año Nuevo, en Japón se llenan las calles con dibujos de este barco del tesoro; se cree que quien coloque dicha representación de los *Sichi Fukujin* en el pequeño cajón de madera de almohadas gozará de un sueño afortunado.

NEKOMATA

Los gatos son una de las criaturas más singulares en Japón. Llegaron al archipiélago desde China y Corea: en las islas principales no existían los gatos salvajes. A pesar de ello, en el período Heian se habla de historias sobre feroces felinos del tamaño de un perro o un jabalí, que por las noches bajaban de las montañas hasta la ciudad de Kyoto para herir, matar o devorar personas. Cuando el gato doméstico llegó al País del Sol Naciente, su primera función fue proteger las escrituras sagradas de los templos budistas de cualquier ratón que quisiese roerlas. Tiempo después, durante el período Edo, los relatos sobre los *nekomata* (gato de doble cola) eran contados por todo el

país. Fue el momento en el que encontraron un hogar en las casas de los comerciantes y los samuráis.



Tríptico representando la obra Kabuki Tōkai Kidan Nekomata Yashiki, con los actores: Onoe Kikugorō V como Otowake Neko no ke (a la derecha), Bandō Mitsugorō IV como Aishō Michinoku (al centro), Onoe Kikugorō V como Isogai Mibunosuke (a la izquierda). Toyohara Kunichika, c. 1870. Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.

El *nekomata* es aquel gato que al hacerse viejo se convierte en *yōkai*. Sus principales características son la capacidad de hablar y la bifurcación de su cola en dos, pero solo les sucedía a aquellos que tenían una larga cola. Este fue el motivo por el cual decidieron cortárselo en ciertas provincias, como en Yokohama (prefectura de Kanagawa): estos seres podían embrujar a los seres humanos, convirtiéndolos en *kitsune* o en *mujina* (tejón), robar el cuerpo de los difuntos e incluso llegar a resucitarlos si les pasaban por encima. Era pues necesario limitar el tiempo que vivían con las personas. Existía un proceso para dejarlos marchar antes de que se convirtieran en *nekomata*, muy utilizado en la prefectura de Kanagawa. Cuando el animal cumplía los dos o tres años se realizaba una ceremonia para que abandonara la residencia y desapareciera, en la que preparaban habas rojas, pescado y se pronunciaba la frase «ya eres libre».



Obra de teatro Onoe Kikugoro uichidai banashi, interpretada por los actores (desde la izquierda) Ichimura Uzaemon XII, Onoe Baijiu (Onoe Kikugorō III), Sawamura Sōjūrō V. Utagawa Kusunada, 1846-1847.

Un feroz sirviente

Durante la época Kamakura, el líder del clan Minamoto y *shōgun* Minamoto no Yoritomo (1148-1199) organizó una cacería a los pies del monte Fuji. En aquel lugar existía un gato salvaje que había sembrado el pánico matando a varios cazadores. Dicha criatura era sirviente del dios del monte Fuji, pero al presentarse ante él cubierto de sangre y haber sido contaminado por esta fue desterrado de la montaña. La ira de la criatura fue terrible. Asoló diversos reinos de Japón hasta que pudo instalarse cerca de una aldea, donde día tras día molestaba y acababa con la vida de alguno de sus habitantes. Con el paso del tiempo, los campesinos, hartos ya de sus fechorías, se presentaron ante el magistrado local para que organizase una batida. Un gran número de cazadores se presentaron al evento. Fue todo un éxito, puesto que en poco tiempo el gigantesco gato fue acorralado. La bestia, henchida de rabia, amenazaba con matar a sus perseguidores cuando, de repente, se esfumó sin dejar rastro y nunca volvió a ser vista en la aldea.

NOPPERABŌ

Es un tipo de *yōkai* que solo tiene un rostro plano por cuerpo, arrugado o desfigurado, y cuatro extremidades muy pequeñas. Suele conocerse como el fantasma albino, y recuerda a un huevo: su color es completamente blanco debido a los polvos de maquillaje que, según se cuenta, utiliza.



Nopperabō. Sawaki Sūshi, *Rollo ilustrado de cien demonios*, 1736-1737. Museo Municipal de Fukuoka, prefectura de Fukuoka.

El *nopperabō* (cara plana) tiende a asustar a la gente convirtiéndose en una de ellas, se acerca de forma cordial y cuando su víctima se descuida revela su auténtica forma. En muchas ocasiones se lo describe como un ser

humano con una cara a la que le faltan los ojos, la boca y la nariz. También se dice que esta criatura no existe, sino que son *tanuki* y *kitsune* transformados para gastar bromas y espantar a las personas. No obstante, existen otras interpretaciones en las que simplemente son a una persona boba. Además, su nombre es utilizado como una forma para mofarse de alguien anodino, aburrido, con pocas luces o que carece de opinión propia.

Puede encontrarse bajo forma femenina, conocida como dientes negros: su boca tiene los dientes teñidos de negro por una antigua costumbre propia de las mujeres casadas, y es el único rasgo que la diferencia de su congénere masculino. Suele ser una mujer joven ataviada con un lujoso kimono que vaga por los barrios de placer llorando. Cuando alguien se da cuenta de su presencia, ella se coloca en un rincón con su rostro escondido entre sus brazos, y al acercarse la persona la criatura se gira y le muestra su cara con su boca sonriente, que ríe de manera descontrolada, matando de un susto a sus víctimas.

El rostro vacío

Tiempo atrás, en la actual prefectura de Aomori vivía un hombre llamado Yohei. Un día decidió ir a visitar a un amigo que residía en la aldea vecina. Mientras volvía cantando en medio de la noche, después de haber bebido una cantidad considerable de sake, vio cómo otra persona se le acercaba.

—¿Quién anda ahí? —dijo con la voz temblorosa.

—¿Quién anda ahí? —respondió inmediatamente el individuo a medida que se acercaba.

En cuanto Yohei posó sus ojos en él se dio cuenta de que era un *nopperabō*, puesto que carecía de cualquier rasgo facial, y comenzó a retroceder hasta el hogar de su amigo. Una vez a salvo con él, le contó lo sucedido.

—Eso que cuentas debe dar mucho miedo. ¿Era su cara como la mía? —contestó su amigo, quien acercándose a la luz del candil mostró su rostro vacío.

Yohei exhaló en aquel momento su último suspiro con un grito de espanto.

NURE-ONNA E ISO-ONNA

Tiene cuerpo de serpiente que mide más de trescientos metros de longitud, una lengua viperina, cabeza de mujer y pelo largo de color negro *nure-onna* (mujer acuosa): es uno de los *yōkai* más peligrosos de todo Japón. Puede encontrarse junto a agua dulce, pero es más común encontrarla a orillas del mar, principalmente en la isla de Kyūshū, al norte en la prefectura de Niigata, o al este de la isla de Fukushima. Sus historias se han utilizado para recordar lo temible que puede llegar a ser el océano.



Nure-onna con cabeza de mujer y cuerpo de serpiente. Sawaki Sūshi, Rollo ilustrado de cien demonios, 1736-1737. Museo Municipal de Fukuoka, prefectura de Fukuoka.

En la parte occidental y al sur de Japón suele encontrarse una criatura que está íntimamente relacionada con ella, la *iso-onna* (mujer de la costa o mujer del mar), que vaga por las costas rocosas del archipiélago buscando pescadores o viajeros para alimentarse. Su apariencia difiere según los relatos, pero en su mayoría son descritas como mujeres hermosas que acaban de salir del agua, con su kimono totalmente empapado pegado a la piel, goteando y mirando de una forma sexualmente provocadora. Tienen el pelo tan largo que llega hasta el suelo y la parte inferior de sus cuerpos está difuminada. Cuando aparecen en las costas se muestran como seres hermosos que miran hacia la mar. Si alguien se acerca a ellas, se dan la vuelta y emiten un grito ensordecedor que aturde a su víctima para después, con la ayuda de sus cabellos, llevársela al mar y devorarla.

A pesar de sus diferencias, ambas criaturas pueden encontrarse juntas durante Nochevieja o en la festividad budista de *Obon* (Fiesta de las Linternas) celebrada entre el trece y quince de agosto para conmemorar el retorno de las almas de los difuntos, a los que después se despide con hogueras. Ambos son momentos en los que la frontera entre el mundo de los vivos y los muertos es más fácil de cruzar.



Nure-onna con cabeza de mujer y brazos con garras. Toriyama Sekien, siglo XVIII.

La *nure-onna* es descrita a veces con brazos humanos y garras, a modo de sirena, pero con la cola de serpiente. Muchas veces la *iso-onna* y la mujer acuosa actúan con *ushioni* (buey-diablo), e incluso parece que la *nure-onna* y el *ushioni* sean un mismo *yōkai* capaz de transformarse a voluntad para cazar humanos y luego devorarlos. Para llevar a cabo su macabra fechoría, la *nure-onna* engaña a los transeúntes con lo que en principio parece ser un bebé, pero que en realidad es una piedra que, si no se suelta, se adhiere al cuerpo y aumenta de tamaño impidiendo la huida de la víctima; por ello se dice que guarda cierto parecido con la *ubume* (parturienta). En el momento que la *nure-onna* inhabilita a su presa, emergiendo del agua dulce, el *ushioni* cumple su función atacando al cautivo.

Para evitar el ataque de la *nure-onna* uno no debe acercarse demasiado al agua de los ríos ni al mar, puesto que actúa como una mala corriente, una roca que nos dificulta el paso, un alga que nos agarra las piernas o un golpe de mar.

Los peligros del mar

Al suroeste de Japón vivía Somegoro, un amable tintorero de la prefectura de Shimane. Mientras volvía tras un día de exitosa pesca recorriendo la playa vio

a una mujer empapada con un niño en sus brazos.

—Por favor, buen señor. ¿Puede sostener a mi bebé un momento? —le pidió la joven.

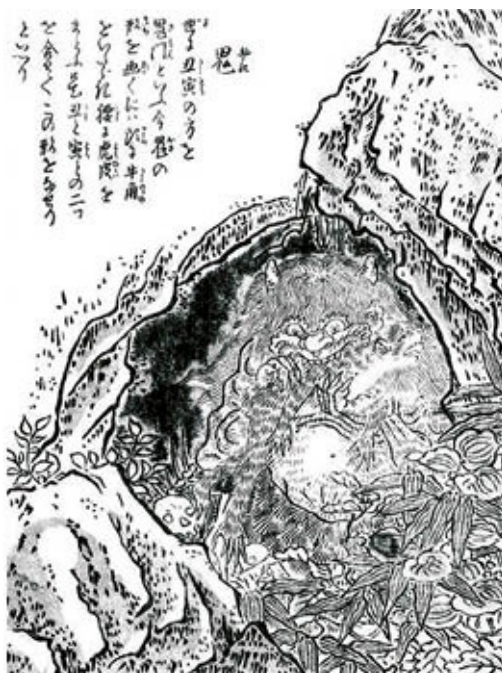
Somegoro lo cogió sin pensar y acto seguido la dama desapareció tras meterse en el mar. Recapacitando, llegó a la conclusión que solo podía tratarse de una *nure-onna*. Sin dudarlo dejó al pequeño en la arena y huyó corriendo. Acto seguido emergió del mar un *ushioni* para perseguirlo. Somegoro logró ponerse a salvo dentro de una cabaña de pescadores.

—¡Qué mala suerte! —gritaba con voz femenina el buey-diablo—. Ahora que ya lo tenía...

Cansada y antes de que despuntara el alba, la criatura retorno al mar.

ONI

Las peores criaturas de pesadilla que se pueden encontrar en diversas culturas suelen ser las demoníacas. En el folclore japonés existen unos seres que han sido traducidos en Occidente como demonios, los *oni*. Sin embargo, también pueden encontrarse traducidos con la palabra ogro o *trolls* debido a las similitudes que presentan con ellos. En japonés suele usarse también como una palabra que significa ‘fuerte, malo, aterrador o grande’.



Oni devorando a un aimal. Toriyama Sekien, siglo XVIII.

Sus cuerpos suelen ser rojos, aunque otras veces son azules, grises, marrones, negros, rojos, rosados o incluso verdes. Poseen una cara aplanada y una boca ancha que va de oreja a oreja, y disponen de tres dedos con afiladas uñas tanto en las manos como en los pies. Tienen cuernos, colmillos, un mazo de hierro como arma recubierto de punzantes púas, el pelo enmarañado y van vestidos únicamente con unos calzones de piel de tigre. A menudo exhiben un tercer ojo en la frente. Son *yōkai* muy terroríficos, fuertes y violentos, expertos en la tortura y devoradores de carne humana. No obstante, y sin importar lo aterradores que puedan llegar a parecer, la figura del *oni* en el folclore japonés es utilizada de forma cómica, sobre todo por lo irritables que son. Además, pueden tomar forma humana y la de cientos de *yōkai*.

En la antigüedad los *oni* eran espíritus malignos. Pero el término comenzó a utilizarse para referirse a los forasteros, personas que creían que no tramaban nada bueno, y a las comunidades que no obedecían a la corte imperial, considerados salvajes o rebeldes. Tiempo después se referirían a ellos como dioses portadores de enfermedades o bestias devoradoras de niños. Con la llegada del budismo y la concepción del Infierno comenzaron a convertirse en criaturas mucho más monstruosas y perversas, que asaltaban las aldeas o llevaban a cabo múltiples crímenes. Eran los responsables de custodiar las puertas del Infierno para evitar que nadie escapase, cuidaban que los fuegos no se apagaran y torturaban a los condenados. A causa de sus tormentos los *yūrei* no tenían piernas, dado que se las cortaban al ver que no podían pagar las monedas que pedían como peaje cuando atravesaban la tercera de las diez entradas del Infierno.



Representación de Momotarō arrojando habas a los oni. Yoshitoshi Tsukioka, siglo XIX. Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA).

Los *oni* perviven en el imaginario colectivo a través de muchas expresiones y refranes japoneses: cuando alguien realiza una proeza se habla

de «conseguir el cuello de un *oni*»; para referirse a una persona que es fría y despiadada, pero que también tiene corazón se trata de «una lágrima en el ojo de un *oni*»; y cuando uno cree que puede anticiparse a algo pese a no saber qué le deparará el futuro se dice que «los *oni* se ríen cuando hablamos de las cosas del año que viene».



Una mujer *oni* con la cabeza de un niño. Hokusai Katsushika, *Cien historias*, 1831-1832.

Además de aparecer en numerosas obras literarias y de teatro *kabuki* y *nō* (drama lírico), los *oni* son los protagonistas de muchas ceremonias y festivales en los cuales suelen ayudar a las personas de forma directa o indirecta. Uno de ellos es el *setsubun* (separación de estaciones), ceremonia realizada entre el tres y el cuatro de febrero que marca el inicio de la primavera, y momento en el que los *oni* visitan los hogares. Para ahuyentarlos se cuelgan en la entrada de las casas cabezas de sardina y ramas de acebo. También se lanzan habas rojas hacia el exterior mientras se dice: «Oni wa soto, fuku wa uchi!» (¡Fuera los *oni*, adentro la suerte!), mientras el padre de familia se pone una máscara de *oni* y escenifica la escapada del monstruo. Después de ello, cada miembro de la familia debe comer el mismo número de habas correspondientes a su edad más una para evitar problemas de salud.

Otro de estos festivales es el *oni namahage* (*oni* de Año Nuevo). Celebrado en la prefectura de Akita al noreste del país el treinta y uno de diciembre, los jóvenes se disfrazan de *oni* para atemorizar a los niños hasta que prometen con lágrimas que se portarán bien. Este mal trago sirve para que los más pequeños se fortalezcan y recuerden que han de seguir las normas.

Por último, durante la noche del catorce de enero en el templo Nenbutsu-ji de la ciudad de Nara, tres *oni* surgen para socorrer a los seres humanos. Las bestias azul, marrón y roja portan respectivamente un hacha, un martillo y una

escoba, prenden unas antorchas que llevan y danzan al son de la música para atraer la fortuna y expulsar a los malos espíritus.

Momotarō: el niño melocotón

A pesar de su temática fantástica, las aventuras de Momotarō (Gran niño melocotón) están basadas en hechos históricos reales. Suele estar asociado con el príncipe Kibisu del *Nihon shoki*, quien fue enviado por los gobernantes del estado unificado de Yamato a la provincia de Okayama para enfrentarse a los bandidos coreanos que habitaban el lugar. Sin embargo, también puede encontrarse asociado con su viaje a la isla de Hokkaidō para repeler a los *ainu* (humano), considerados como bárbaros en la Corte del siglo VIII por sus formas y su gran cantidad de pelo. Posteriormente, este suceso fue adaptado y convertido en el cuento popular de Momotarō, el guerrero que había nacido de un melocotón. De ahí que su nombre sea tan significativo, por el melocotón (*momo*) en el que fue encontrado, además de ser el primogénito (*tarō*) de la pareja de ancianos. Esta historia se hizo tan sumamente popular que no hay un solo niño en Japón que no la conozca.

* * *

Una anciana que lavaba en el río la ropa no imaginaba lo que el destino le tenía reservado aquel día. Mientras se disponía a introducir otra prenda en el agua observó que la corriente arrastraba un inmenso melocotón. Al hacerse con él, la mujer pudo comprobar que el tamaño de la fruta era incluso mayor al de una sandía. Decidió entonces volver a casa para enseñárselo a su esposo, pero al llegar no estaba, pues aún seguía cortando leña en el bosque.

Poco tiempo después de que la anciana llegase a su hogar oyó unos pasos conocidos. El viejo campesino entraba por la puerta, pero se detuvo durante unos segundos en el umbral al ver el descomunal tamaño del melocotón. La pareja sujetaba el preciado fruto mientras el campesino sostenía un cuchillo para abrirlo, porque pese a su tamaño, lo más importante era su sabor. Fue entonces cuando el melocotón se escapó de entre sus manos, dio varias sacudidas, saltó y se partió por la mitad. Ambos se retiraron sobresaltados. El campesino se acercó lentamente y pudo comprobar que de dentro del fruto había salido un pequeño bebé. Su esposa no lo dudó ni por un instante y tomó a la criatura entre sus brazos. Ellos no tenían hijos, por lo que decidieron adoptarlo y darle el nombre de Momotarō.

El pequeño regalo del cielo crecía a una velocidad increíble, sobrepasando cada día la fuerza y la altura de cualquier niño de su edad. Su cabeza era dura como una piedra y poseía una resistencia prodigiosa. La pareja de campesinos era muy feliz. El único inconveniente era que su hijo no articulaba palabra alguna y se negaba a hablar. A pesar de ello, carecía de dificultades para aprender y no parecía que le pasara nada malo, por lo que su familia no le dio mucha más importancia, pues tenían una preocupación todavía mayor.

Un día la familia socorrió a sus vecinos que, mientras tomaban una taza de té en su casa, les contaban cómo unos demonios habían aparecido en la región. Consiguieron salvarse por muy poco, pero lo habían perdido todo.

—Al menos no habéis sido raptados —dijo la anciana en un intento de consolar a su vecina. Después, añadió precavida—: Pero estas viles criaturas pueden volver en cualquier momento.



Portada del cuento de *Momotarō*. Hasegawa Takejirō, 1885.

Todos se mantuvieron en silencio. Tenía toda la razón. ¡Los demonios existían! Ya no eran solo parte de los cuentos que se contaban a la luz de una lumbre. Cada semana aparecían y causaban estragos allá donde iban. Robaban cuanto deseaban y quemaban aquello que no podían llevarse consigo. Si alguien intentaba plantarles cara lo despedazaban. Momotarō no daba crédito a lo que estaba oyendo.

—Me marchó a la Isla de los Demonios —anunció el joven con voz clara, a la vez que los presentes se giraban con incredulidad—. Alguien ha de castigar a esos salvajes.

Después de tantos años Momotarō había hablado. Tal fue la sorpresa que su madre se desmayó. Cuando volvió en sí, sus padres intentaron hacerle entrar en razón, pero no tuvieron éxito. El joven estaba empeñado en cumplir con sus palabras.

Días más tarde, Momotarō salió de su hogar con una nueva vestimenta y su equipaje, un hatillo con bolas de arroz. Cuando salió del pueblo un perro se le acercó para ofrecerse a ayudarlo en su causa, pues todos los animales de la zona habían oído que iba a enfrentarse a los demonios. El sabueso no pudo evitar mirar su hatillo y con humildad le ofreció sus servicios a cambio de un pastel. Momotarō esbozó una sonrisa y le dio una de sus bolas de arroz. Ambos se pusieron en marcha y llegaron a un bosque, donde se encontró con un faisán y con un mono que también se ofrecieron a acompañarlo en su misión, eso sí, a cambio de un pastel de arroz para cada uno.

El extraño grupo cruzó los campos en dirección al mar para embarcarse en el puerto más cercano. Estuvieron remando durante semanas hasta que, casi desaparecidas todas sus fuerzas, Momotarō divisó los afilados acantilados de la Isla de los Demonios. En el momento en que todos pusieron sus ojos en ella el coraje inundó sus cuerpos. Atracaron el barco en una pequeña ensenada y el faisán se adelantó surcando los cielos en busca del campamento de los demonios. Unas horas más tarde regresó con noticias sobre su paradero exacto. Estaban celebrando un banquete aprovechando la caída del sol, asando grandes espetones y vaciando barriles de sake. Momotarō supo que ese era el momento para sorprenderlos con un ataque.

La oscuridad de la noche reinaba y la compañía apenas podía ver las enormes puertas del campamento de los demonios. Desde el interior llegaban las risas, los brindis, la estruendosa música y, de vez en cuando, el griterío de algún desgraciado que encontraba su muerte en el caldero. Momotarō intentó abrir las puertas, pero eran demasiado colosales. Pensó que debía ser el mono quien la abriese desde dentro, escalando e introduciéndose en el territorio enemigo. En cuestión de segundos, y con una destreza magistral, el primate alcanzó el otro lado y abrió las puertas para dejar paso a sus compañeros, quienes se echaron encima de los demonios. Aturdidos por el sake y ante la rapidez de sus contrincantes no pudieron asestar un buen golpe con sus zarpas. Enfurecidos por los golpes, mordiscos, arañazos y picotazos, los monstruos sacudían sus gigantescos garrotes sin éxito alguno. Un tremendo grito puso fin a la disputa. Los viles seres enmudecieron y bajaron la cabeza. Una inmensa y terrorífica figura con un collar de calaveras, envuelta en un manto de piel humana, con ojos enrojecidos y afilados colmillos, sostenía una

maza de hierro que golpeó contra el suelo. El rey de los demonios retaba a Momotarō a un combate singular.

El niño melocotón no se hizo esperar. Aceptó el desafío, mientras todos los demonios hacían un corro para rodear a ambos combatientes. El joven corrió con presteza hacia la gran bestia que alzaba su imponente arma, y que descargó sobre la cabeza de Momotarō. La tierra tembló, se agrietó y se hundió bajo sus pies. Solo sobresalía del suelo la mitad de la maza. Los demonios ovacionaban a su líder, pero el perro gemía angustiado, el faisán batía sus alas nervioso y el mono se llevó las manos la cabeza. De repente, el inmenso basto de hierro comenzó a moverse, dio una sacudida y salió volando por los aires. Las aclamaciones y preocupaciones cesaron al ver a Momotarō salir del agujero. Aprovechando el asombro del rey de los Demonios le asestó un descomunal cabezazo en la frente. El gran *oni* se desplomó en el suelo.

Cuando la gran bestia despertó de su sueño le aseguró que jamás volverían a molestar a los habitantes de tierra firme. Además, todos los demonios cargaron la nave de los estrambóticos guerreros con sus tesoros en un incómodo silencio. Cuando hubieron zarpado, el mismísimo rey de los Demonios sopló sus velas para que llegasen a buen puerto. Así pues, la historia de Momotarō, el niño melocotón, pasó a convertirse en leyenda.

La verruga desaparecida

Hace muchos años, vivía un anciano en el campo con una verruga en el carrillo derecho. Muchos creían que el origen de su desgracia era familiar o quizás se debiese al agua que usaba para limpiarse la cara. Durante largo tiempo había intentado quitarse esta molestia que le aquejaba utilizando todos los medios posibles, pero nada surtía efecto alguno en ella, de hecho, lo único que logró fue que aumentara de tamaño.

Un día el viejo fue al monte para cortar leña. Tras haber acabado, una gran nube negra cubrió el cielo y comenzó a llover. El campesino, temeroso por el empeoramiento del clima, decidió introducirse en el hueco del tronco de un árbol y esperar a que amainara la tormenta. Sin embargo, la tempestad siguió engrandeciéndose. Cataratas de agua fluían desde el cielo y los relámpagos retumbaban quebrando las nubes con violencia.

El día llegaba a su fin, así como la tormenta, y solamente se oía ya el leve susurro de un mortecino viento. Al fondo se escuchaba el ruido de unos pasos. El anciano pensó que se trataba de otros leñadores que salían del monte y volvían a casa, y creyó que podría unirse a ellos para el camino de regreso.

Sacó la cabeza del agujero en el que estaba refugiado, pero para su sorpresa no eran humanos, sino un centenar de diablos rojos, negros, azules y verdes que marchaban en fila hacia donde se encontraba él.

Despavorido, el anciano pidió misericordia al cielo. Por suerte, la tropa de diablos no le descubrieron. El viejo permaneció escondido en el hueco del árbol, sin moverse para no emitir ruido alguno y conteniendo la respiración.

Los diablos se detuvieron en un claro, justo al lado del árbol hueco. Los acentos del grupo resonaron por todo el bosque, y el anciano podía escuchar incluso los fragmentos de una canción. Deslizándose por el hueco salió sigilosamente y observó a su alrededor. Pudo ver a cada diablo colocado en un círculo formado alrededor del más voluminoso, que parecía ser su jefe. El viejo podía observar toda la escena, y hasta distinguió diablos de especies diferentes. Los había cornudos, tuertos o con unas bocas inmensas..., su terrorífico aspecto inspiraba miedo. Uno cantaba, otro tocaba un instrumento musical, el más lejano danzaba y los demás llevaban el compás dando palmas. Todos se divertían alocadamente.

—Quizás hoy sea la fiesta de los diablos —pensó el viejo—. Esto vale la pena verlo. En todos los años que he venido a este bosque jamás había contemplado tal espectáculo.

Tanta curiosidad tenía que, dejando a un lado su miedo, se acercó aún más para ver mejor. Desde la posición en la que se encontraba, el líder de los diablos observaba la danza de sus compañeros mientras bebía sake. De pronto dijo:

—Siempre hacéis los mismo. Carecéis de ningún interés para mí. ¿No sabéis inventar alguna cosa nueva? ¡Qué deshonra!

—Este es el momento de demostrar mi talento —pensó el anciano—. ¡No, no! No saldré tan a la ligera de mi escondite. Estos diablillos serían capaces de devorar mi cabeza y todo habría acabado. No obstante, parecen hartos de este baile. Si acierto y consigo enseñarles una danza interesante no me comerán. Voy a arriesgarme. ¡Vamos allá!

Armado de coraje se lanzó al centro del círculo y se puso a bailar alegremente. Ante esto, los diablos quedaron estupefactos. El anciano seguía bailando todas las danzas que sabía, sin prestarles atención. A los diablos les fascinaron sus movimientos, nunca habían visto cosa igual. La curiosidad e interés aumentaban con cada baile e incluso algunos de los presentes intentaba imitar sus pasos. Una vez terminada su función, el jefe de los diablos, muy contento, le invitó a tomar sake con ellos.

—Disculpadme por haber interrumpido vuestros festejos, pero vuestra alegría llegó a mí, y yo también me alegré. El honor y el placer que me habéis transmitido con vuestros cumplidos no los merezco, puesto que debía haber sido reprendido por mis acciones.

—Todo lo contrario, nos has divertido. Vuelve cuantas veces quieras, serás bien recibido siempre que quieras danzar.

—Os lo prometo, ya que mi baile tanto os agrada.

—¡Hasta mañana entonces!

—¡Hasta mañana!

—¿Seguro?

—No creo que sea necesario que lo repita.

—A pesar de ello, no podemos dejarte marchar así. Danos algo en prenda.

—Cuanto pidáis.

El jefe de los diablos reunió a sus compañeros para consultar.

—¿Cuál creéis que puede ser la mejor prenda?

Uno de los diablos, que se creía sabio y presumía de ello, respondió a su líder:

—Podríamos tomar como prenda lo que más estima tenga para él. Estoy viendo una verruga en el carrillo derecho de este viejo y he escuchado que el hombre se preocupa por ella, ya que quizás cree que traiga suerte. Quitémosela para que vuelva mañana.

—Tu opinión me parece justa. ¡Arrancadle la verruga ahora mismo! —dijo el jefe.

Los diablos se acercaron al anciano, le agarraron la verruga y sin ninguna dificultad se la arrancaron. El pobre abuelo se desmayó. Cuando despertó, los diablos habían desaparecido. Al pasarse su mano por la mejilla y comprobar que la calamidad que lo atormentaba ya no estaba, saltó de felicidad y se dispuso a volver a su hogar para contárselo a su mujer. Ella llevaba todo el día inquieta al ver que no volvía, pensando que la borrasca le habría retrasado, pero estaba dispuesta a reñirlo al verlo.

Mientras el anciano entraba en casa, sus miradas se cruzaron y ella posó sus ojos en la mejilla de su marido. Al no ver la verruga se sorprendió y le preguntó qué remedio había llevado a cabo para conseguirlo. Su marido le explicó lo que le ocurrió mientras ella escuchaba el relato con los ojos muy abiertos.

Su fantástica historia llegó a cada rincón de la región en cuestión de horas. En la vecindad en la que vivía el anciano había un abuelo con el mismo problema que él, pero en su caso la verruga la tenía en la mejilla izquierda. El

relato de su vecino despertó su envidia y fue a visitarle. Le preguntó por la veracidad de su historia, sobre los diablos y la desaparición de la excrescencia. Él le contestó explicándole cómo llegar al lugar, la hora y el sitio concretos. Con toda esta información, el viejo fue al monte, entró en el mismo hueco del árbol y esperó a los diablos como se le indicó.

Tras ponerse el sol, los diablos llegaron. Se colocaron delante del escondrijo del viejo y comenzaron sus festejos. El jefe de los diablos dijo:

—Ya es la hora a la que debe venir el anciano de ayer. Bien se hace esperar.

Al oír esto, el viejo de la verruga en la mejilla izquierda salió del hueco del árbol.

—Sed bienvenidos —les dijo el viejo—. Os aguardo desde hace ya un rato.

—¿Sois el anciano de ayer?

—Por supuesto.

—Entonces mostradnos vuestra danza.

—Con mucho gusto.

El viejo bailaba acompañado del canto de los diablos y jugando con un abanico que él mismo había llevado para la ocasión. Pese a todo el empeño que ponía, el viejo carecía de las nociones básicas de danza. Se movía de derecha a izquierda, hacía delante y hacía atrás, sin gracia y falto de delicadeza en sus movimientos. Entonces la ira del jefe de los diablos no se hizo esperar más:

—¡Parad de tocar! Humano, tu danza de hoy es miserable y no puede compararse con la de ayer. Ya no te necesitamos. Vete de aquí.

Después se dirigió a sus compañeros y les dijo:

—¡Que desastre! Olvidemos la fiesta. ¡Id a incendiar los campos, robad granjas y devorad doncellas! Pero antes, devolvedle la verruga que dejó en prenda.

El diablo que guardaba la verruga se dirigió al viejo y la lanzó en la mejilla que tenía limpia. Su tristeza y vergüenza era mayor tras haber recibido tan desagradable regalo: ahora tenía dos bultos en vez de uno. Se dice que incluso mucho tiempo después se siguieron escuchando los gritos que el anciano daba mientras descendía de la montaña.

Shutendōji, el niño bebedor de sake

Durante el siglo x en Kyoto desaparecían ancianos y mujeres tras fuertes sequías, vendavales o lluvias torrenciales. Después del rapto de varias damas de la nobleza, se recurrió al consejo de un adivino que aseguró que los responsables de todo eran los *oni* del monte Ooe. Enseguida la Corte decidió avisar a su mejor samurái, gobernador y guardia imperial Minamoto no Yorimitsu (944-1021), y a cuatro vasallos, guerreros reconocidos como si fueran los *Shitennō*, para ir en su busca.

Antes de empezar su misión, decidieron visitar los templos de Kumano, Hachiman y Sumiyoshi para pedir la protección de los dioses. Después se dirigieron a la montaña, pero la espesura les impedía dar con la guarida de los *oni*. Afortunadamente, caminando encontraron a un anciano, un joven y un *bonzo* que les hicieron de guías y les dieron un casco que impedía que las bestias leyera sus pensamientos, sake envenenado para derrotarlos, y les aconsejaron vestirse como monjes ermitaños. Aquellos desconocidos eran los mensajeros de los dioses de los templos que habían visitado.



Shutendōji con el rostro de un niño festejando con sus acólitos, quienes bailan, comen y descuartizan cadáveres. Kawanabe Kyōsai, siglo XIX. Freer and Sackler Galleries, Whashington D. C.

Cerca de la guarida de los monstruos dieron con un grupo de mujeres y viejos que fueron secuestrados por los *oni* para lavar sus ropas. Gracias a ellos conocieron el nombre de su jefe: Shutendōji (niño al que le gusta el sake) y descubrieron que cuando no era un ogro adoptaba la forma de un niño.

Al fin llegaron a la guarida del gran *oni*, que resultó ser un palacio. En sus mazmorras dieron con cientos de cautivas y un almacén donde guardaban los cadáveres humanos para alimentarse. En un salón encontraron a Shutendōji con la apariencia de un infante y otros *oni* en medio de un banquete. Y se unieron al festejo a modo de artimaña, bailando, cantando, bebiendo e incluso comiendo carne humana. Con el jaleo de la fiesta lograron envenenar al gran monstruo y consiguieron cortarle la cabeza cuando se transformó en *oni*.

Fue entonces cuando sus acólitos se alzaron en armas, incluso la propia cabeza de Shutendōji, que trató de morder desesperadamente a Minamoto no Yorimitsu, pero sin éxito gracias al casco que le habían regalado. La batalla terminó cuando el samurái arrancó los ojos del gran ogro con su espada. Acto seguido quemaron los cuerpos de los *oni* excepto la cabeza de Shutendōji, que llevaron a Kyoto para exhibirla triunfalmente. Sin embargo, antes de llegar a la ciudad de la Corte, Yorimitsu y sus valientes guerreros se detuvieron de nuevo en el templo de Hachiman para dar gracias a los dioses por su victoria.



Rokurokubi. Toriyama Sekien, c. 1781.

ROKUROKUBI

Durante la noche aparece una criatura que estira su cuello, se desplaza por el aire y vuelve a su posición original. Este tipo de *yōkai* se llama *rokurokubi* (cuello de polea o mujer de cuello alargado), y es muy conocido debido a su insólita deformación. Habitualmente es descrito como una mujer con el cuello alargado, vestida con un kimono y recostada sobre un futón, aunque ocasionalmente son hombres. Existen también otras leyendas en las que la cabeza se separa totalmente del cuerpo y emprende el vuelo para alimentarse de insectos y lombrices hasta que amanece. Muchos aseguran que se trata de un ser humano normal y corriente durante el día, pero que puede adquirir por la noche la forma del *rokurokubi*, principalmente por haber violado los preceptos budistas. Las narraciones sobre esta criatura pueden encontrarse por

el continente asiático, desde Filipinas, Indonesia, Malasia hasta el sur de China. El mito debió extenderse desde Japón durante el período Muromachi, que fue el momento de mayor auge de comerciantes y piratas.

Durante el período Edo se asoció este *yōkai* con las mujeres que trabajaban en los barrios de placer de las grandes ciudades. No obstante, en otras zonas del país se decía que las mujeres que poseían anillos en el cuello eran *rokurokubi*. A finales del siglo XVIII en la ciudad de Edo (Tokyo) comenzaron a realizarse exposiciones de seres sobrenaturales, de las cuales destaca la exhibición de Ueno de 1808, que mostraba a *rokurokubi*. Tuvo tanto éxito que empezó a extenderse el rumor de una casa de té donde trabajaba una muchacha con una extraña enfermedad, y que al caer la noche alargaba su cuello para asustar o succionar la sangre de los clientes.

La cabeza voladora

Al volver a casa por la noche un leñador encontró a un *bonzo* cerca de la vereda de una montaña y le invitó a pasar la noche en su casa. Mientras ambos dormían, la cabeza del campesino abandonó su propio cuerpo para buscar gusanos con que alimentarse. El monje descubrió la figura del leñador sin cabeza al despertarse para ir a por un poco de agua. Fue entonces cuando recordó las enseñanzas del libro *Sōshinki* (Registros de la búsqueda de espíritus). Aquella criatura era un *rokurokubi* y la única manera de librarse de él era cambiando su cuerpo de sitio para que así jamás pudiera encontrarlo y ensamblarse de nuevo al cuello.

Actuó de prisa y se deshizo del cuerpo del leñador. Nada más hacerlo, la cabeza entró en la casa y buscó al *bonzo* para atacarle. Desesperada, acometía con cabezazos contra el religioso sin causarle apenas daños, por lo que decidió golpearse a sí misma tres veces contra el suelo. Cansada y sin poder hacer nada más, jadeó aterrorizada y pereció delante del monje.



Un shinigami con la apariencia de un cadáver demacrado. Takehara Shunsen, c. 1840.

SHINIGAMI

El *shinigami* (dios de la Muerte) es una figura popular del folclore japonés que tiene ciertas similitudes con las creencias occidentales de la Parca o el ángel de la Muerte. En el sintoísmo son los responsables de cortar los últimos lazos del alma con el cuerpo, además de servir como guía al difunto para llevarlo al *Yomi*. No obstante, en el budismo tienen fama de ser malignos y son descritos como espectros capaces de atentar contra la vida de los seres humanos, adoptando formas angelicales o demoníacas, para así poder apoderarse del cuerpo de una persona y terminar arrebatándole sus ganas de vivir, llegando a inducirles el anhelo del suicidio.

Comenzaron a aparecer en la cultura japonesa durante el siglo XVIII, debido a la influencia occidental en las creencias del sintoísmo, budismo y taoísmo. A diferencia de la muerte, el *shinigami* no es un ser como tal, sino varias criaturas fantasmales: no hay una descripción precisa de su forma puesto que son invisibles para todas las personas, salvo para aquellas que estén cerca del umbral de la muerte. La creencia popular considera al *shinigami* como un puente entre nuestro mundo y el más allá, como los encargados de recibir la muerte de cada persona en su momento exacto y guiarlos al otro mundo.

Los ojos del shinigami

Un hombre cansado de enfrentarse a sus problemas económicos estaba dispuesto a quitarse la vida, cuando un *shinigami* se le apareció. El dios de la Muerte le mostró una vela, su esperanza de vida, a la que aún le quedaba mucha cera para consumirse y le dijo:

—Tu hora todavía no ha llegado, aún te queda mucho tiempo en este mundo. Puedo solucionar tus apuros rápidamente. Te daré el poder para ver a otros *shinigami* y hacer que desaparezcan sin llevarse el alma que han ido a buscar pronunciando un antiguo encantamiento. Gracias ello ganarás dinero de la forma más fácil, obrando milagros haciéndote pasar por médico. Sin embargo, hay una norma que debes respetar por encima de todo. Solo podrás devolver al submundo a los dioses de la Muerte que estén a los pies del futón de la persona moribunda y no a aquellos que se encuentren en la cabecera, ya que estos tienen su destino totalmente sellado.

Los días pasaron y el hombre no paraba de enriquecerse prolongando numerosas vidas a cambio de cuantiosas sumas de dinero. Sus problemas habían cesado. Creció su fama y acumuló un enorme poder que parecía no tener fin.

Una mañana una pareja acudió a él en busca de sus dotes milagrosas para salvarle la vida a su hija, la cual yacía en su habitación. Con su vista sobrenatural comprobó que un *shinigami* se encontraba en la cabecera de su futón. Enseguida comprendió que no podía hacer nada por ella, no obstante, la familia de la joven le ofreció tal cantidad de dinero que no rechazó el trabajo. Al caer la noche, mientras el dios de la Muerte dormía, movió el futón y colocó la parte de los pies donde estaba el *shinigami*. Quebrantando la única norma que se le impuso, pronunció el conjuro y la criatura desapareció.

Días más tarde el dios de la Muerte que le dio su poder volvió a visitarle muy enfadado por lo que hizo.

—¿Ves esto? —dijo el *shinigami* mientras le mostraba su vela casi consumida por completo—. Esta es la consecuencia por no haber respetado la norma, tus actos te han llevado a la muerte que tanto ansiabas.

—¡Por favor, dios de la Muerte! ¡Te suplico que me des una segunda oportunidad! ¿Qué puedo hacer? —dijo el hombre aterrorizado y, ahora, sin ganas de dejar este mundo.

—La única manera de salvarte es consiguiendo aumentar la cera de tu vela, traspasando parte de la de otra persona a la tuya.

La respuesta del *shinigami* no sirvió de nada, ya que cada uno tiene su vela y es intransferible, cuando esta se apaga la persona muere. Por muchas veces que lo intentó no tuvo éxito y la criatura volvió durante los últimos

instantes antes de apagarse el cirio, esta vez para arrebatarle su vida y hacerle pagar por su ofensa condenándole a vagar por el mundo de los vivos eternamente sin descanso:

—La muerte les llega a todos sin distinción. Pero a diferencia de los demás, a ti nadie te estará esperando.

TANUKI

El *tanuki* suele traducirse como ‘mapache japonés’, pero esta terminación no es correcta del todo, puesto que no es un mapache, sino que pertenece a la familia de los perros a pesar de su aspecto. Por ello, la denominación más acertada sería ‘perro mapache’. Su nombre científico es *canis viveriuns*, especie nativa de Japón y de algunas zonas del continente asiático, como Siberia y Manchuria. En muchos casos el *tanuki* ha sido confundido con el *mujina*, considerablemente más agresivo que el bonachón perro mapache, debido al parecido de su aspecto físico.

En la tradición japonesa el *tanuki* suele ser célebre por su astucia. Son los maestros del engaño y la transformación en seres humanos superando a cualquier otra criatura, incluso a los *kitsune* (zorro). Su principal pasatiempo consiste en gastar bromas a la gente, cambiando de forma a voluntad gracias a sus poderes sobrenaturales. Sin embargo, aunque sea tan travieso, el perro mapache es generoso con aquellos que tienen buen corazón. Con sus extraordinarias habilidades puede convertirse en cualquier objeto, ente u otro animal que desee, e incluso puede crear espejismos e imágenes ilusorias. También pueden adoptar la forma de otros *yōkai*, como el *hitotsume kozō* (niño-sacerdote de un solo ojo), el *rokurokubi* (cuello de polea o mujer de cuello alargado) o el *nopperabō* (cara plana).

De este *yōkai* siempre cuentan que, durante las noches de luna llena, después de hinchar su blanco y redondo estómago lo toca como si de un tambor se tratase. Dicen que en la ciudad de Edo a menudo podía escucharse al *tanuki* tocando un redoble en su barriga desde lejos. Esta es una de sus bromas más comunes, también utilizada por el *mujina*, conocida como: *tanuki-no-hara-tsuzumi* (el mapache se tamborilea el vientre).

Una de sus cualidades consiste en convertir su escroto en cualquier tipo de disfraz o arma contundente que deseen, además de servir como gabardina, manta, barca, caña de pescar e incluso tatami. Es muy conocido por los habitantes del archipiélago por su fama de bebedor y glotón, que le ha llevado

a ser el espíritu protector de los bares y restaurantes, donde suelen encontrarse representados en esculturas e imágenes con enormes testículos. Pese a poder tener una connotación sexual, debido a sus criadillas de gran tamaño, estas figurillas representan la abundancia y la buena suerte.



Dibujo que representa la transformación del *tanuki* en su forma híbrida entre tetera y perro mapache.

La olla mágica

En el lejano templo de Morinyi, uno de los más hermosos de toda la provincia de Kotsuké, vivía un viejo *bonzo* que cada día se deleitaba preparando y siguiendo minuciosamente cada paso del antiguo rito ceremonial de la preparación del té, conocido por el nombre de *chanoyū*. Otro de sus placeres era pasear, y fue durante una de sus caminatas cuando encontró una bonita olla en el hogar de un humilde comerciante. Tras habérsela comprado volvió al templo, la guardó en el armario, recogió sus enseres y fue a dormir.

A la mañana siguiente sacó la olla del armario, la colocó sobre la caja en la que la guardaba para examinarla y la contempló muy satisfecho por su adquisición. Después de meditar durante unas horas, decidió que la mejor forma de estrenarla sería preparando una ceremonia del té para todos sus amigos. Más tarde, sus párpados se cerraron lentamente y quedó profundamente dormido. Entonces fue cuando ocurrió algo extraordinario, la olla empezó a moverse poco a poco. De ella salió por un lado una pequeña cabeza peluda, por el otro surgió una cola sedosa, de los extremos aparecieron cuatro patas y por último toda la olla se cubrió de una piel sedosa y suave. La

criatura saltaba y corría de un lado a otro de la habitación, como si de un tejón o un mapache se tratase.

Tres jóvenes monjes acudieron aprisa a la habitación del anciano *bonzo* que aún dormía. Uno de ellos corrió el biombo para entrar y los tres se asombraron al ver una olla danzando sobre sus cuatro patas, que al encontrarse con ellos retornó a su forma mientras despertaban al anciano.

—¿Qué ocurre, por qué me despertáis con tanto sobresalto? —preguntó molesto el anciano por haberle interrumpido de su sueño, a la vez que soltaba un leve bostezo, se restregaba los ojos y terminaba diciendo—: Idos de aquí y volved a vuestros quehaceres inmediatamente.

—Maestro, no lo entendéis —contestó enseguida uno de los tres jóvenes—. No lo hacemos sin causa alguna, lo que sucede es algo asombroso. Gírese y compruebe el milagro o la maldición de una olla danzante.

—¿Pero qué demonios estás diciendo, joven? —respondió el maestro que, a tales comentarios, ya se tomaba la broma con cierto desaire y enfado.

Incorporándose levemente observó cómo la olla no era nada más que una simple olla, ni patas ni baile alguno vio.

—Menudos bromistas estáis hechos. ¿Acaso la olla no está en su sitio? ¿Solo queréis tomarle el pelo a vuestro maestro? Había oído hablar de un juguete que echó alas y salió volando, pero jamás escuché de una olla que anduviese sobre cuatro patas y menos aún, bailara de un lado a otro en una habitación. Si os tomaseis los estudios igual de en serio que estos juegos de burlas llegarías en poco tiempo a ser maestros.

A pesar de creer que era un truco, el anciano pensó en lo que le habían dicho los jóvenes, que abandonaron la estancia del maestro con el miedo presente todavía en sus ojos. Cuando se quedó solo por la noche cogió la olla, la llenó de agua y la puso al fuego, con la mera intención de hacerse un té para coger de nuevo el sueño perdido anteriormente. Pero apenas rompió a hervir el agua que tenía en su interior, la olla corrió gritando que se quemaba. El *bonzo* muerto de miedo pidió auxilio y sus tres discípulos acudieron sin vacilar, aunque al llegar la criatura recobró su aspecto de olla. Entonces el maestro cogió un palo y descargó una serie de golpes sobre el objeto supuestamente inanimado. Sin embargo, de nada sirvió, ya que la olla siguió siendo una olla. El anciano se arrepintió de haber comprado ese artilugio endemoniado y pensó sinceramente en deshacerse como fuese de él.



El *tanuki* que se convirtió en una olla de té. Hokusai Katsusika, c. 1840.

Como caído del cielo, en aquel momento se escuchó la voz del comerciante que le había vendido la olla. No tardaron en cerrar un nuevo trato y el *bonzo* pudo olvidarse de su problema. El comerciante llegó a casa, henchido de orgullo por su exitosa transacción, y contempló la olla pensando en lo maravilloso que había sido su día. Dormido plácidamente, un estruendo le hizo despertarse. Observó su habitación, no vio absolutamente nada, y decidió dormirse de nuevo. Poco tiempo después, el ruido volvió a sonar y esta vez pilló infraganti a la criatura con patas, cabeza y cola.

Espantado, el comerciante gritó:

—¡Un duende, un duende!

—Cálmate, buen comerciante —dijo la olla entre risas—. No soy un duende, sino una olla encantada. Me llamo *Bunbuku Chagama* y tengo el poder de llevar la dicha a quienes me tratan bien. Naturalmente, no me gusta ser maltratado, como hicieron en el templo de Morinyi. Has de saber que me gustan las golosinas y echar de vez en cuando un traguito de sake, al igual que a ti. ¿Quieres mantenerme en tu hogar? No seré molestia alguna y trabajaré.

El comerciante aceptó, y a la mañana del día siguiente celebró un banquete en honor de Bunbuku. La olla entonces le dijo:

—Acepta mi consejo, llévame contigo y viajemos por todo el país. Enséñame en cada feria por la que pases y yo desplegaré mis habilidades a la par que tocas música para relajar a los espectadores.

Dicho y hecho. El comerciante se embarcó con Bunbuku por todo el país, construyó un teatro al que le dio el nombre de Teatro de *Bunbuku Chagama*, donde la olla desplegaba sus maravillas. Saludaba con gracia, bailaba sobre la cuerda floja y realizaba constantemente piruetas. La gente estaba embobada

con el espectáculo de la olla, acudían a verlo más y más personas día tras día. Su éxito no tenía precedentes, su reputación carecía de rival y hasta príncipes y princesas se rendían a sus pies. El hombre ganaba tantísimo dinero que llegó a retirarse de los negocios para gozar de un largo descanso, sin olvidar a su estimada compañera: dejó a *Bunbuku Chamaga* en un santuario del templo de Morinyi. Actualmente es adorada como una deidad por una multitud de piadosos peregrinos.

Los mapaches del bosque del templo de Shōjō

El antiguo templo budista de Shōjō o Shōjō-ji fue fundado en el año 807 en la ciudad de Kisarazu, en la prefectura de Chiba, y se dice que tenía como residentes a un grupo de mapaches que, pese al mal estado del edificio, habían encontrado en él un lugar donde celebrar sus reuniones sin que ningún humano les molestase. Durante muchos años los pequeños *tanuki* habían asustado a toda aquella persona que osaba acercarse a la zona. Un día los mapaches alzaron la cabeza por encima de los arbustos del patio del templo al escuchar el *Sūtra del Loto* repetirse una y otra vez:

—Namu Myōhō Renge Kyō. Namu Myōhō Renge Kyō. Namu Myōhō Renge Kyō...

Había un *bonzo* en el interior del templo recitando de forma insistente el *mantra* ante la imagen de Buda. Los *tanuki* se miraron los unos a los otros asombrados. No podían creer que, pese a todos sus esfuerzos por hacer de aquel lugar un espacio encantado, alguien se había atrevido a pisar su santuario. Una a una, las cabezas de los mapaches desaparecieron entre la maleza, habían llegado entre todos a la conclusión de que aquel monje no permanecería mucho tiempo en el templo.

El crepúsculo se alzaba en el horizonte y la oscuridad nocturna empezaba a irradiar una atmósfera tétrica. El *bonzo*, terminando sus rezos y mostrando sus respetos ante Buda, escuchó de repente cómo las maderas crujían a su alrededor y unos pasos ligeros se acercaban a él por detrás. El monje se giró y dio un leve respingo al comprobar de que se trataba de un *hitotsume kozō*, una especie de niño pequeño con un único ojo que ocupaba todo su rostro que se le aproximaba dando pequeños saltos. Sin embargo, no era la única criatura que había en la habitación. Una niña, vestida con un precioso kimono y sandalias caminaba lentamente con una leve sonrisa y los ojos bajos ofreciéndole una taza de té. El pobre religioso la aceptó, cogió la taza con una mano y bebió de ella, mientras admiraba el hermoso cuello de la joven que

comenzó a alargarse como si se tratase de una serpiente. Tanto se extendió que acabó llegando al techo entre perversas carcajadas. Entonces comprendió que no se trataba de una simple chiquilla, sino de un *rokurokubi* (cuello de polea o mujer de cuello alargado). Sin poder aguantar más, el *bonzo* dejó caer la taza de té y salió despavorido de la estancia. Los *tanuki* tuvieron que interrumpir sus transformaciones a causa del ataque de risa que les había entrado.

Días más tarde, otro monje decidió ir a orar al templo e incluso instalarse en el mismo. Al caer la noche, los mapaches repitieron las mismas travesuras que realizaron con el *bonzo* anterior. Sin embargo, ninguna de sus diabluras consiguió amedrentarlo, incluso se enfrentó a ellos. Al *hitotsume kozō* le propinó un fuerte puñetazo en el ojo y a la *rokurokubi* le retorció el pescuezo hasta lograr hacer un nudo con él. Ambos mapaches huyeron despavoridos entre sollozos y gemidos.

El jefe de los *tanuki* llegó a la conclusión de que este *bonzo* no se iría como el resto, por lo que tendrían que utilizar métodos menos convencionales. Les explicó a sus congéneres que debían quitarle sus provisiones y cada uno de sus utensilios, y que en ningún momento debían dejarle dormir.

Al caer la noche, los *tanuki* empezaron a emitir todo tipo de ruidos insólitos. El monje se despertó molesto y observó cómo afuera había largas filas de mapaches que danzaban al compás de la música de las flautas y el estridente ruido que hacían sus estómagos cuando los golpeaban con sus manos para marcar el ritmo. Sin poder aguantarlo más, el hombre saltó al patio y persiguió a los ruidosos animales hasta que tropezó y cayó al suelo. Ante tal situación, los *tanuki* prosiguieron con su concierto hasta el amanecer. Tras un par de noches, el *bonzo* sin miedo abandonó el templo de Shōjō.

La felicidad volvía a llenar los corazones de los mapaches, pero de nuevo por poco tiempo. Escasos días tras el suceso, un nuevo monje apareció en el templo. El jefe de los *tanuki* montó en cólera:

—¡Diablo de humanos! ¿Acaso no se van a rendir nunca? ¿No tienen nada mejor que hacer que venir a molestar a los humildes y honrados mapaches?

Entonces, el líder de los *tanuki* decidió enviar solamente al *hitotsume kozō* y al *rokurokubi*, creyendo que esta vez, al ver al monje raquítico y con la ropa hecha girones, bastaría con eso. Las criaturas aparecieron cuando el *bonzo* canturreaba recostado junto al brasero.

—¡Vaya, un monstruito! Pero qué feo es. Bueno, seguro que solo tiene hambre. Pobrecillo, toma —dijo el monje mientras le ofrecía al mapache

transformado un pastel de arroz que había sacado de su hatillo.

Al girarse pudo comprobar que no estaban solos.

—¿Pero y esto?! —se asombró el monje al ver a la joven con el cuello alargado— ¡Es increíble! ¿Me enseñarías cómo lo haces?

El *rokurokubi* negó con la cabeza de lado a lado.

—¿No? En fin, qué se le va a hacer. En cualquier caso, siempre podemos brindar juntos —diciendo esto, el *bonzo* se sacó una botellita de sake y les sirvió una ronda a los animales.

Tras varios vasos, los mapaches volvieron al bosque dando tumbos debido al estado de embriaguez en el que se encontraban, asombrados por el trato de aquel hombre.

Al caer la noche empezó de nuevo la fiesta de los *tanuki* para echar al forastero, pero en lugar de eso el monje salió para descubrir a qué se debía aquel jolgorio.

—¡Oh, una fiesta! Qué danza tan curiosa. Y eso que hacéis con los estómagos, inflarlos y golpearlos, parece muy divertido.

El *bonzo* se unió a la hilera de mapaches y comenzó a golpearse el estómago totalmente entusiasmado. Después de un rato sacudiéndose comprendió que debía trabajar con más ahínco si quería ser tan bueno como los *tanuki*, por lo que prosiguió sin detenerse incluso cuando rayó el alba y los mapaches volvían al bosque.

El líder de los mapaches no entendía nada. Este ser humano alimentaba a los suyos, les hacía divertirse bebiendo sake, intentaba bailar con ellos y, además, quería aprender a tocar su música aporreándose el estómago, e incluso a plena luz del día seguía practicando. Al llegar la noche, en cuanto los mapaches salieron de entre los árboles, el *bonzo*, feliz al verlos de nuevo, demostró su nueva habilidad. El sonido de su barriga al golpearla era más grande que el de cualquier otro *tanuki*. Los mapaches rodearon al monje, bailando y admirando su destreza. Ante tal muestra de reconocimiento, el sacerdote entró en el templo y sacó a rastras una inmensa campana, la cual tocó a la vez que sacudía su estómago. Aquella situación era divertida para todos los presentes, excepto para el jefe de los mapaches, quien ya se lo tomaba como una cuestión personal y decidió competir con el *bonzo* para ver quién tocaba más fuerte. La pugna estaba muy igualada y no hubo ningún vencedor al caer la noche.

Los *tanuki* se fueron al bosque una vez más, pero no volvieron aquella noche. El monje estaba preocupado, llevaba mucho tiempo esperando a los mapaches y no aparecían. Entonces, observando las lindes del bosque vio un

bulto oscuro que yacía bajo uno de los árboles. Con lágrimas en los ojos lo tomó en sus brazos. Era el jefe de los *tanuki*, quien se había propuesto practicar sin descanso para salir vencedor en su próximo encuentro, pero su estómago no pudo resistir tanto esfuerzo.

El último de los monjes se estableció allí y construyó un gran túmulo en Shōjō-ji encima de la tumba del gran jefe de los mapaches. Gracias a este noble acto del *bonzo*, el líder de los *tanuki* no fue olvidado, y cada noche el resto de los mapaches se reunía en el templo de Shōjō para bailar bajo la luz de las estrellas.



Tengu y elefante. Utagawa Kuniyoshi, siglo XIX.

TENGU

Sus diversas técnicas mágicas y constantes apariciones hacen de este *yōkai* uno de los más famosos de todo Japón. Los *tengu* (perro celestial o duende de nariz larga) habitan en las profundidades de las montañas, tienen la cara roja, una nariz prominente y poseen un par de alas. Por eso en ocasiones aparecen con la forma de un ave, como la del buitre o el águila, aunque suelen adoptar la apariencia del cuervo, de ahí que se los conozca como *karasu tengu*. También llevan un abanico de plumas en la mano con el que realiza sus conjuros, o un vestido de paja de arroz que los hace invisibles. Además, pueden tener dones mágicos tales como los Seis Poderes Sobrenaturales: poder ver sin limitaciones; escuchar cuanto se propongan; viajar a cualquier parte del mundo; leer las mentes; contemplar el pasado, presente y futuro; o

poder estar en varios sitios a la vez. Los *tengu* pueden dividirse principalmente en dos tipos: *daitengu* (*tengu* mayor), de gran tamaño y con un aspecto más humano que rapaz, y *kotengu* (*tengu* menor), de menores proporciones y que se asemeja más a un ave.

Son seres vivaces, extremadamente curiosos y, en muchos casos, demasiado crédulos. Al igual que los *kitsune*, suelen estar asociados con los *furaribi* o *hitodama*, aquellas estelas surgidas de las estrellas fugaces que parecen tener cuerpo de águila o cuervo, por lo que se cree que es sencillamente una de sus diversas variaciones. En la antigua China se comparaba la cola de los perros con los vestigios de estos astros.



Ushiwakamaru (Minamoto no Yoshitsune) practica esgrima entre los pinos de Kuramayama con los tengu y su rey Sōjōbō. Utagawa Kuniyoshi, c. 1858.

En Japón una persona engreída es considerada un *tengu*, o se les dice que tienen la nariz prominente, puesto que este *yōkai* posee un carácter especialmente orgulloso. Sus ropajes se parecen a los de un *bonzo* ambulante o *yamabushi* (asceta de las montañas). Es el responsable de provocar los sonidos naturales que escuchamos cuando alguien camina solo por la montaña y de crear ilusiones visuales, como desprendimientos o avalanchas conocidas como «chinas de *tengu*», o las luces que se mueven a lo lejos llamadas «fuego de *tengu*». Además, si una fuerza desconocida sacude con violencia una casa se dice que ha sido por el «meneo de un *tengu*». La mayoría de ellos viven en los cedros o pinos más altos y al caer la noche se muestran a los humanos para castigarlos, asustarlos o sencillamente crearles problemas, pero solo si han cometido alguna falta contra un objeto o espacio sagrado.

Gran parte de sus apariciones suelen ser inofensivas, aunque en otros casos pueden secuestrar a las personas, particularmente niños y ancianos, que reaparecen pasados unos días o años. Existe el caso de un joven que vivía en la actual Ishikawa, en el centro de Japón, que volvió después de pasar varios

años desaparecido y abrió un puesto de *mochi* (pastel de arroz) después de que un *tengu* le enseñará a cocinarlos con *anko* (pasta de judías). Estos seres también son diestros en las artes marciales y se cuenta que un *tengu* enseñó al famoso samurái Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), hermano de Minamoto no Yoritomo, cuando era un niño, en Kamakura, a las afueras de Kyoto, convirtiéndole en uno de los mejores generales de las Guerras Genpei.

La venganza de un tengu

Ha pasado tanto tiempo que nadie es capaz de recordar dónde sucedió esta historia ni el nombre de la provincia de la que se habla. En una aldea muy singular vivía un hombre especialmente particular, del que los libros y sabios han olvidado el nombre, por lo que lo llaman Otoko, que sencillamente significa ‘hombre’ o ‘persona’. No tenía trabajo ni tampoco era muy listo, y le encantaba hacer travesuras en todo el vecindario. Un día que estaba holgazaneando en las proximidades del pueblo encontró una caña de bambú que estaba hueca. Comenzó a utilizarla para esconderse y asediar a quien pasase por allí. Primero pensó en usarla como una cerbatana para arrojar piedrecillas, y luego soplaría y hablaría por ella para asustar a las personas.

Fue entonces cuando apareció un *tengu* y Otoko decidió apoderarse de su vestido de paja de arroz. Su plan consistía en engañar al perro celestial atrayendo su curiosidad mirando a través de la caña y fingiendo ver algo muy interesante. La criatura se le acercó y en su idioma le pidió que le dejara observar aquello tan llamativo, fuera lo que fuera.

—¡Cuán bellos son los valles, llanuras y montañas de la luna! ¿Te gustaría verlos? Pero antes de ello, has de darme algo a cambio.

Tras decir esto, el *tengu*, más curioso que paciente, le ofreció sus distinguidos zapatos. Otoko los rechazó. Acto seguido le cedió su sombrero negro, el cual también rehusó aceptar. Finalmente, quiso regalarle el preciado trofeo, su traje de paja de arroz. Fue entonces cuando Otoko salió corriendo mientras el *tengu* cayó en la cuenta de que lo había engañado. Con el poder de la invisibilidad podía hacer cuanto se le antojara.

En la calle principal del pueblo, Otoko comenzó a volcar los puestos, esparcir por el suelo todo tipo de mercancías, levantar las ropas de las mujeres, deshacer sus peinados y jugar con los juguetes de los chiquillos. Los vecinos no entendían qué ocurría, ya que no podían ver al causante de tales males y destrozos. Al ver a uno de los criados de una de las casas más importantes de toda la región exhibiendo un maravilloso pavo real en celo,

Otoko lo enganchó de la oreja y tiró de ella de tal manera que el sirviente se puso a dar vueltas hasta acabar sentado en un charco de barro con el cartílago hinchado y enrojecido.

Cansado ya de tanta diversión, Otoko volvió a su casa sin contarle nada a su madre. A la mañana siguiente, la buena mujer se dispuso a realizar las tareas del hogar mientras su hijo dormía. Al limpiar y ordenar la habitación encontró el vestido de paja de arroz, y pensó que se trataba de otra porquería más de las que su primogénito traía a casa. No dudó en deshacerse del traje arrojándolo al fuego de la cocina. Al enterarse, Otoko se disgustó muchísimo, pero era tozudo como una mula, y decidió coger las cenizas y embadurnárselas por todo el cuerpo. En pocos instantes empezó a desaparecer lentamente como si llevase una vez más la indumentaria del *tengu*. Pensó en aprovechar la caída de la noche y mezclarse con las gentes del pueblo en la taberna para consumir todo cuanto pudiera. Tan brusca y rápidamente consumía las bebidas que se derramaban por su rostro arrastrando las cenizas.

—¡Maldito demonio! ¡Ladrón! ¡Muéstrate como es debido! —grito el posadero.

Al verse descubierto, se asustó y comenzó a sudar, lo cual hizo que su cuerpo pudiese verse por toda la sala. Huyó entonces al río y saltó a sus aguas para escapar de los vecinos y clientes de la taberna que lo seguían para desvelar el increíble misterio. Otoko salió del agua absolutamente desnudo, borracho y avergonzado. No tuvo más opción que contar todo lo sucedido, la historia del *tengu* y cada una de sus fechorías. Todo el mundo se rio aquella noche y durante muchos días de él, e incluso aún se cuenta que aquel *tengu* también sigue riéndose de la torpeza de Otoko. Este *yōkai*, sin proponérselo, consiguió vengarse del hombre que lo había engañado.

Historia de un *tengu*

En la montaña de Hiyei-Zan vivía un monje que residía en el templo de Seito, en las proximidades de Kyoto. Un día de verano el *bonzo* regresaba al santuario cuando vio a un grupo de niños golpeando con palos a un milano que habían atrapado en una jaula.

—¡Pobre criatura! —dijo el monje apenado por la situación del ave—. ¿Por qué lo atormentáis de ese modo, niños?

—Queremos matarlo para conseguir sus plumas —respondió uno de los muchachos.

El *bonzo* convenció a los jóvenes para que se lo entregasen a cambio de su abanico. Los pequeños accedieron y, acto seguido, liberó al pájaro que alzó el vuelo sin haber recibido ninguna herida grave. Después, prosiguió con su camino hasta que se topó con un monje que salió a su encuentro desde un bosque de bambúes cercano, y le dijo.

—Señor, tu compasión y amabilidad han salvado mi vida. Me gustaría agradecértelo.

—Lo siento, pero no recuerdo haberte visto antes. Por favor, ¿podrías decirme quién eres?

—Entiendo que no me reconozcas bajo esta forma —respondió aquel extraño, que prosiguió diciendo—. Soy el milano que aquellos niños torturaban antes y tú me has salvado. La vida es lo máspreciado que existe en este mundo y, ahora, yo deseo recompensarte por tu bondad. Cualquier cosa que desees, quieras conocer o ver pídelo y te la concederé, pues yo poseo, en cierto grado, parte de los Seis Poderes Sobrenaturales.

Tras escuchar estas palabras, el *bonzo* llegó a la conclusión de que el desconocido era en realidad un *tengu*, por lo que decidió responderle con total sinceridad:

—Verás, ya tengo sesenta años y he dejado de preocuparme por las cosas. No quiero ni la fama ni el placer que de joven anhelé. Solo me preocupa mi próxima reencarnación. Sin embargo, siempre he querido presenciar la gran reunión de Buda en la montaña sagrada *Grindhrakūta* en la India. Decidme, ¿sería posible contemplar aquella asamblea al igual que un *bodhisattva* vulnerando las reglas del Tiempo y el Espacio? ¡De ser así, sería tan feliz!

—¡Muy bien! —exclamó el *tengu*—. Tu pío deseo se verá cumplido. Recuerdo bien aquella asamblea en el Pico del Buitre y puedo hacer que todo lo sucedido allí aparezca ante tus ojos, del mismo modo que en su momento ocurrió. Es un placer poder mostrártelo. ¡Acompáñame!

Ambos fueron a un lugar entre los pinos, en la ladera de una colina y le dijo:

—Ahora, solo has de esperar un momento con tus ojos cerrados. Pero te advierto, no los abras bajo ningún concepto hasta oír la voz de Buda predicando la ley. Solo entonces podrás mirar. No obstante, no permitas que tus sentimientos religiosos influyan sobre ti. No te inclines, reces o pronuncies ningún tipo de exclamación, como: «¡Así sea, Señor!» o «¡Bendito seas!». Si pronuncias una palabra o haces la más leve reverencia, algo muy grave podría llegar a suceder.

El monje seguía con los ojos cerrados cuando llegó la oscuridad. Bajo un árbol esperaba hasta que finalmente, por encima de él, resonó la voz clara y profunda de Buda Sākyamuni que revelaba el Camino Perfecto. En ese momento el *bonzo* abrió los ojos. Fue entonces cuando un gran resplandor le cegó y se dio cuenta de que todo a su alrededor había cambiado. Se encontraba en el Pico del Buitre, la montaña sagrada de *Grindhrakūta*, en el centro de la India. Pudo entonces contemplar al Venerable sentado en el trono del León, rodeado de grandes deidades y discípulos entre los que se encontraban desde hombres hasta demonios. Había árboles brillantes con frutos y hojas parecidos a gemas preciosas. Las más bellas flores caían del cielo en la noche con una intensa fragancia que acompañada su Voz, radiante y apacible. Más allá veía a todos aquellos budas que habían alcanzado el *nirvāna*.

Todos y cada uno de los asistentes se inclinaron ante el trono del León y alabaron el *Sūtra del Loto de la Buena Ley*. Entonces el monje olvidó por completo su promesa y se unió a la adoración.

—¡Bendito seas por siempre! —gritó el monje con lágrimas de amor y agradecimiento en sus ojos.

La ceremonia se detuvo tras una tremenda sacudida y el *bonzo* se quedó totalmente solo en la oscuridad, arrodillado sobre la hierba de la colina en la más absoluta tristeza por haber perdido tan maravillosa visión. Cuando emprendía el camino de vuelta a casa se le apareció de nuevo el *tengu*, y le dijo estas palabras antes de desaparecer para siempre:

—¿Cómo has podido romper tu promesa?! Por tu culpa la cólera de los cielos ha caído sobre mí. De nada me sirvió pedir ayuda al resto de mis hermanos pues huyeron despavoridos a causa del miedo y yo he terminado con un ala rota.

TSUKUMOGAMI

Cualquier artefacto que haya sido abandonado por su dueño puede llegar a ser habitado por un *yōkai*. Los *tsukumogami* son objetos desechados por sus propietarios y ocupados por espíritus que les hacen cobrar vida. El significado de *tsukumo*, ‘noventa y nueve’, es esclarecedor para entender a este tipo de *yōkai* por dos razones: la primera es que ese es el último año de vida de un objeto antes de transformarse en *yōkai*, y la segunda es que noventa y nueve es otra manera de pronunciar «innumerables», lo que fortalecía la creencia de

que cualquier objeto puede convertirse en un *yōkai*. Por ello, muchos utensilios del hogar pueden ser *tsukumogami*, como armas, cacharros de cocina, coches, herramientas de escritura, instrumentos musicales, libros, muebles, objetos religiosos, ordenadores, ropa o útiles del campo, entre otros. Los *tsukumogami* más conocidos son los dibujados por Toriyama Sekien (1712-1788) en su obra dividida en tres volúmenes y publicada en 1781 *Bolsa ociosa de cien utensilios*, donde pueden encontrarse el Chubasquero de paja, el Gran general de las porcelanas de Seto, el Laúd Bokbok o la Campana Gorō. Sin embargo, las representaciones más conocidas son: *Gazu hyakkiyagyō* (El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios, 1776) y *Konjaku gazu zoku hyakki* (Los cien demonios ilustrados del presente y del pasado, 1779).



Biwa-bokuboku (laúd-duende). Toriyama Sekien, c. 1783.

Esta clase de *yōkai* suele activarse por las noches, ya que de día se mantienen como objetos cotidianos sin cambios aparentes. Los *tsukumogami* pueden hacer enfermar y enloquecer a las personas. Ya desde el período Muromachi contamos con multitud de obras literarias y pictóricas que los describen desfilando entre las sombras de los edificios, engañando o gastando bromas a las personas.



Tsukumogami de un paraguas y sandalias de paja. Autor desconocido, Rollo ilustrado de la parada nocturna de cien diablos, período Muromachi. Templo de Shinju-an, Kyoto.

Actualmente perviven pequeñas ceremonias de difuntos para aquellos objetos que se rompían y otros ritos para los que entraban nuevos en las casas. Algunos padres de familia inscribían el nombre y año para saber quién era el poseedor del objeto y que el alma de la familia entrase en el mismo. Los gremios de costureros, modistos y sastres tienen un día festivo para oficiar actos por aquellas agujas que se rompieron durante el trabajo, insertándolas en trozos de tofu y ofertándolas en santuarios. Otros objetos que se llevan a los templos para deshacerse de ellos como es debido tras haberse roto son peines y espejos.

Un mal inadvertido

En la antigua ciudad de Tokyo, conocida entonces como Edo, un médico se encontraba muy enfermo tras haberse mudado a una casa que llevaba mucho tiempo vacía. Pasaban los días y su mal crecía. Cada vez que se desvanecía o no conciliaba un sueño tranquilo perdía un poco más de su conciencia y cordura. No sabía cuál era la causa de su malestar hasta que pudo comprobar que su estado empeoraba al sentir un aire frío proveniente del desván. Envío a uno de sus criados a inspeccionar el lugar, pero no encontró nada llamativo. Sin embargo, si prestó atención a una vieja almohada que parecía yacer en el rincón de la estancia. Decidió entonces llevársela a su amo, quien cayó en la cuenta de que el origen de su enfermedad residía en aquel objeto, el cual no era otra cosa que un *tsukumogami*.

Tras deliberar durante unas horas, dispuso que lo mejor sería traer un poco de leña y quemarla para poner fin a sus dolencias. El olor que emanaba de la

almohada era semejante al de un cadáver consumido por el fuego. Después de ello, el médico dejó de sentirse mal y no tardó mucho tiempo en curarse.

La venganza de los tsukumogami

En la ciudad de Kyoto, durante la era Kōhō (964-968), varios objetos estaban resentidos con sus amos. Tras años de servicio, sus dueños no habían celebrado las ceremonias pertinentes y los habían tirado a la basura sin darles si quiera las gracias. De entre los objetos había un rosario budista, que intentó calmar a los presentes y apaciguar su sed de venganza. Sin embargo, no tardó en ser golpeado y reducido por un garrote.

Abanicos, cacerolas, cajas, boles, mesas, morteros y todo tipo de utensilios se transformaron en personas y en *yōkai*. Decidieron establecer su base en la colina de Funaoka, al norte de Kyoto, y comenzaron a atacar animales y personas. Los habitantes de la capital rezaban e imploraban que cesaran los asaltos, pero sus plegarias no fueron atendidas, pues los *tsukumogami* seguían realizando sus fiestas e incluso empezaron a construir un castillo de carne con los cadáveres de sus víctimas.

Un día uno de los regentes y su séquito se topó con parte de los *tsukumogami* mientras marchaban para celebrar una ceremonia en la corte imperial. Cada uno de los sirvientes fue desmayándose y sucumbiendo a la más absoluta locura. No obstante, el gobernante se mantuvo firme en su palanquín observando la escena. De repente, unas llamas emergieron del amuleto que portaba alrededor de su cuello para atacar a las criaturas, que huyeron despavoridas. El líder de la comitiva se dirigió a palacio para contarle al emperador todo lo sucedido. Fue entonces cuando, tras indagar sobre la naturaleza del talismán, se supo cómo combatir a las bestias. Comprobaron que aquel instrumento de salvación tenía una oración budista en sánscrito que había escrito un monje mucho tiempo atrás. No tardaron en llamar al *bonzo* responsable para que rezase contra los demás *yōkai*.

Tras siete días de rezos, unos pequeños budas bajaron del cielo a palacio para enfrentarse a los *tsukumogami*. Cuando dieron con ellos les ofrecieron el perdón si entraban en el camino del Buda. Todos los seres aceptaron sin dudarlo, se hicieron budistas y nombraron líder al rosario que trato de convencerlos.

Tiempo después se afeitaron la cabeza y comenzaron a adiestrarse en la doctrina para alcanzar la iluminación. Ciento ocho años habían pasado cuando el rosario y un pequeño grupo avanzado en las artes budistas la consiguieron.

El resto se vieron obligados al exilio hasta lograr la iluminación, que obtuvieron unos años más tarde tras concentrarse plenamente en sus meditaciones.

UBUME

El proceso del parto suele ser uno de los sucesos más difíciles en la vida de una mujer, ya que durante y después del mismo pueden llegar a morir. Este *yōkai* tiene la forma de una mujer medio desnuda, tal y como estaría al dar a luz, llena de sangre en la parte inferior de su cuerpo y con su bebé en brazos. La *nure-onna* y la *iso-onna* guardan cierto parecido con la *ubume*, pero este no es un *yōkai* agresivo ni caza ni se alimenta de humanos usando a su recién nacido. Únicamente se resiste a dejar este mundo, vagando por la tierra al sentir que no ha podido completar su papel como madre, algo similar a lo que le ocurre a la *yuki-onna*.



Ubume. Sawaki Sūshi, *Rollo ilustrado de los cien demonios*, 1737. Museo Municipal de Fukuoka, prefectura de Fukuoka.

La sociedad feudal japonesa consideraba que las mujeres que no daban descendencia o morían durante el parto terminaban en el Infierno de las mujeres estériles o en el Infierno de la charca de sangre. Esto explica por qué de cintura para abajo está cubierta de sangre, dado que es la representación de su caída a este último espacio de condenación. Al mismo tiempo, es también debido a que un bebé tiene menos probabilidades de sobrevivir sin la protección de su madre. Por ello, no era solo necesario el nacimiento de la

criatura, sino que además la madre debía vivir hasta pasado el período de lactancia.

Sus apariciones se dan en encrucijadas o al lado de puentes, espacios simbólicos entre nuestro mundo y el más allá. Siempre preguntan a los transeúntes que se acercan a ella para que cojan a su criatura en brazos. De no hacerlo, seguirá deambulando por la tierra, pero si se acepta su propuesta el bebé se hará cada vez más pesado, e inmovilizará a quien lo haya cogido: el retoño se habrá convertido entonces en una estela funeraria o un madero. Tiempo después, la *ubume* reclama a su pequeño agradeciendo la ayuda prestada y obsequiando a quien logre sostener a su bebé con un tesoro o un don, como una espada legendaria, joyas, vigor físico o poderes mentales. En algunos casos puede mostrarse como un ave, conocida como *ubume dori*, pero siempre recobra su auténtica forma humana cuando le son arrancadas las plumas.

Sufrimiento y vanidad

Urabe Suetake era un samurái muy intrépido y orgulloso. Una noche, bebiendo y apostando con sus amigos en una posada de la provincia de Mino, decidió demostrar su valor ante todos los presentes yendo voluntariamente a buscar a una *ubume*. Los lugareños le indicaron que había una cerca de un río de la zona. Montando en su caballo se dispuso a encontrarla. Cuando llegó a la corriente y la vadeó, la parturienta apareció ante él.

—¡Por favor, guerrero! Coge a mi bebé y mécelo en tus brazos —dijo la mujer, que estaba ensangrentada desde la cintura hasta los pies.

Suetake ya sabía que se trataba de una *ubume*, e hizo lo que le pidió. Aguantó su miedo hasta que no pudo más. Con la criatura ya en sus brazos empezó a correr sin atender a los gritos de súplica de la parturienta:

—¡Devuélveme a mi bebé! ¡Devuélveme a mi bebé!

El samurái regresó a la posada y mostró el trofeo a sus amigos, pero se dio cuenta de que lo que había traído consigo no era un bebé sino tres hojas de árbol.

UMIBÔZU

En el archipiélago de Japón el mar es esencial para la supervivencia de gran parte de la población, pero también puede convertirse en una perdición para

quienes se ganan la vida con él. Según las creencias tradicionales los fenómenos naturales más catastróficos, como una tormenta o un tsunami, son ocasionados por un *umibōzu* (monje marino o monstruo marino). Su aspecto es semejante al del *nopperabō* (cara plana), ya que no suele tener boca, nariz u ojos, pero en ocasiones tiene pico. El cuerpo de un monje marino es totalmente negro, viscoso y con una cabeza monumental. En algunas regiones de Japón, como las del noroeste, en especial en Tohoku, las embarcaciones que se hacen a la mar ofrecen a los dioses la primera pesca del día para que los *umibōzu* no hundan el barco ni se lleven al capitán. Se dice que fueron en su día dragones que cayeron en desgracia y, como en muchas leyendas de alrededor del mundo, siempre quieren mujeres como ofrendas para apaciguar su furia. Pese a ello, el método más efectivo para sobrevivir a ellos es no mirarlos a los ojos y mantenerse callado.



El marinero Kuwanaya Tokuzo se enfrenta a un Umibōzu. Utagawa Kuniyoshi, 53 estaciones paralelas a Tokaidō: Kuwana, 1843. Museo de Arte de la prefectura de Mie.

El *umibōzu* es responsable de tempestades y naufragios, pero no es la única bestia que atormenta a los marineros. Existen otros dos tipos de *yōkai* parecidos al monje marino: *umizatō* (juglar ciego del mar) y *uminyōbō* (mujer del mar), pero no son tan peligrosos como el *umibōzu*. El primero se muestra como un juglar, cuentacuentos o bardo ciego que acompaña sus historias con la música de su *biwa*. Tiende a aparecer a finales de mes, cuando el ciclo lunar llega a su última fase, ante embarcaciones que están en peligro. La segunda es la esposa del *umibōzu*, pero a diferencia de él ella sí tiene rasgos faciales, además de brazos y pelo. Su parte inferior es como la de una sirena y posee entre sus dedos membrana interdigital. Suele ir acompañada de un niño

pequeño y es la responsable de que desaparezcan barcas y pertrechos de las playas.

El sacrificio



Umizatō. Toriyama Sekien, c. 1781.

Un humilde pescador decidió una mañana salir a la mar con su esposa haciendo caso omiso a las normas convencionales de navegación. Una vez dejaron atrás el puerto, la tripulación se vio sorprendida por una tormenta que amenazaba con hacerlos zozobrar. El capitán creyó que se trataba de la ira de un dragón, por lo que decidió lanzar la carga al mar. Finalmente, emergió del agua un gigantesco *umibōzu*. El patrón del barco reprendió al pescador por haber traído a su mujer, a quien culpaba de su desgracia, y sin dudarlo por un segundo la arrojó por la borda como ofrenda. Tras unos instantes, los vientos y las aguas se calmaron y la criatura desapareció.

La petición

Hace algunos años, un capitán se embarcó solo y partió a alta mar. Cuando llevaba escasas horas faenando le sorprendió una tormenta. Miró hacia todas partes con sus ojos llenos de temor ante la posibilidad de poder perder su vida. En ese preciso instante, surgió de las aguas un *umizatō*.

—¿Tienes miedo? —preguntó el juglar ciego.

—Ya que tengo miedo, ayúdame —respondió el capitán.



Ushioni con cuerpo de araña y cabeza de buey. Sawaki Sūshi, Rollo ilustrado de cien demonios, 1736-1737. Museo Municipal de Fukuoka, prefectura de Fukuoka.

Acto seguido la criatura del mar se esfumó y la tormenta amainó.

USHIONI

Son descritos habitualmente con cuerpo de buey y cabeza de diablo, sin embargo, algunas veces tiene un cuerpo de araña y una cola de más de tres metros. El *ushioni* (buey-diablo) también es conocido como *tsuchigomo* (araña de tierra) y se dice que puede ser un *yōkai* que se convierte también en *nure-onna*. Habita en remansos, simas y cataratas de ríos, espacios donde el agua se acumula y conecta con galerías subterráneas que llegaban al mar. En este último lugar es donde el *ushioni* toma la forma de una *nure-onna*. Se alimenta de animales domésticos y personas, y puede incluso llegar a devorar la sombra de la gente, lo que equivale a una defunción instantánea. De hecho, se dice que el *ushioni* maldice con la muerte a todo aquel que lo mira. Pero existe una manera de escapar: ofreciendo un poco de sake en su honor en Año Nuevo.

Existen cuatro tipos de *ushioni* según su aspecto físico. Uno de ellos, cabeza de buey, es considerado el guardián de los Infiernos según la mitología china y tiene cabeza de buey y cuerpo de diablo. En el sudeste asiático hay otro que se parece a un búfalo de agua, y que llegó a Kyūshū tiempo atrás pero que desafortunadamente se cree que se extinguió. Otro tiene la forma de una vaca alada, con colmillos y cuernos en la cabeza y dos membranas entre sus extremidades que le permiten planear e incluso volar. El último tipo tiene cuerpo de araña, cabeza de diablo y cuernos de buey.

Maldito por vanidad

En el centro de Japón, el señor Aisu Shigeaki de la prefectura de Mie fue informado de la presencia de un *ushioni* en una cueva cercana al mar. Su vasallo le persuadió para que fuera a cazarlo, puesto que era un diestro arquero. No tardó mucho tiempo en acabar con la criatura tras asestarle un tiro perfecto con una de sus flechas.



Mujer de nieve. Sawaki Sūshi, Rollo ilustrado de cien demonios, 1736-1737.
Museo Municipal de Fukuoka, prefectura de Fukuoka.

Tiempo después de su exitosa gesta, su esposa cayó enferma y él la abandonó por una bailarina de la que se enamoró perdidamente. El clan de su exmujer quiso vengarse por su falta de respeto, así que se enemistaron con Aisu, quien, por no haber rectificado en su decisión, vio sus tierras anegadas y destruidas.

Así pues, para calmar el alma del *ushioni* erigieron una inmensa estatua de piedra en su honor que se ha preservado hasta nuestros días.

YUKI-ONNA

Las zonas del norte de Japón son muy peligrosas en invierno. Hace algunos siglos, las fuertes nevadas dejaban sepultadas las casas y ocasionaban incontables desastres y accidentes. Existen diversas historias sobre personas que quedaron atrapadas en sus hogares o que se perdían en el camino durante las fuertes nevadas, condenadas a morir a causa del frío invernal y a

convertirse en espíritus de la nieve. Este es el caso de la *yuki-onna* (mujer de nieve), uno de los *yōkai* más conocidos y representados en Japón.

Aparece en las noches de invierno en las que nieva mucho y brilla la luna llena. Muchas veces se habla de ella como el espíritu de la nieve, aunque también se dice que es el fantasma de una mujer que deambulaba sola por los caminos mientras cae una intensa nevada. Su piel es tan blanca que parece transparente, lleva un kimono blanco y tiene el cuerpo frío como el hielo. Tiene largos cabellos, una mirada terrorífica y su paso es lento pero constante, dando la sensación de no tener pies. Suele congelar a los viajeros con su aliento y, a veces, va acompañada por niños e incluso busca a los que lloran en la noche o aquellos que no han vuelto a casa antes de caer el sol. Así pues, las historias sobre la *yuki-onna* han sido utilizadas con el fin de recordar los peligros de la montaña e infundir cierto temor en los más pequeños para que obedezcan.

Los relatos de la mujer de nieve suelen parecerse a los de la *ubume*, sobre todo en la región noroeste Tōhotu, donde se cuenta que habitaba el espectro de una mujer que falleció encinta. Si un caminante se la encuentra le pedirá que sostengan a su bebé, que terminará por convertirse en una roca que va creciendo de tamaño hasta aplastarlos.

La mujer de nieve

En un pueblecito de la provincia de Musashi vivían dos leñadores, uno anciano llamado Mosaku y otro joven, de dieciocho años, conocido como Minokichi. Día tras día se adentraban en el bosque situado a cinco millas de donde estaba su aldea, pero para poder llegar hasta él debían cruzar un ancho río con una barca. En muchas ocasiones los aldeanos de la zona intentaron construir un puente, pero las inundaciones terminaban por arrasarlos.

Ambos estaban volviendo a su hogar cuando fueron sorprendidos por una fuerte ventisca. Cuando llegaron al embarcadero, comprobaron que el barquero ya se había marchado y que había dejado la barca al otro lado del río. Ante la violencia del clima, decidieron refugiarse en la choza del barquero. Aquella casa no tenía brasero ni se podía hacer un buen fuego a causa de la humedad. No era más que un pequeño espacio carente de ventanas y con una puerta. Sin embargo, Mosaku y Minokichi se sentían afortunados.

El anciano no tardó en quedarse dormido, pero el joven permaneció despierto hasta altas horas de la noche escuchando el terrible silbido del viento y la nieve que golpeaba la puerta. La aterradora tormenta y el aire se

hacían más gélidos a cada instante que pasaba. Pese al miedo y las bajas temperaturas, Minokichi se quedó dormido.

Con el frío de la nieve en su cara, el joven leñador se despertó y vio una mujer que estaba inclinada encima de Mosaku, expulsando su aliento sobre él. No tardó en darse cuenta de que Minokichi la estaba mirando. Se volvió hacia él y se le acercó lentamente. El muchacho no podía moverse ni emitir ningún grito de auxilio, parecía que estuviese petrificado. Con una leve sonrisa la mujer le dijo:

—Mi intención era tratarte como a cualquier otro hombre. Pero eres tan joven y bello que te voy a perdonar la vida. Sin embargo, si alguna vez le cuentas a alguien lo que has visto aquí te mataré de inmediato. ¡No olvides mis palabras, Minokichi!

Al terminar, la mujer le dio la espalda y salió por la puerta. Fue entonces cuando el joven pudo moverse de nuevo. Buscó por los alrededores, pero ya no había rastro alguno de ella. No tardó en pensar que todo había sido un sueño hasta que Musaku no respondió a sus llamadas. Asustado se acercó, tocó su cuerpo y pudo comprobar que estaba totalmente rígido. El viejo leñador yacía muerto como una estatua de hielo.

Después de amanecer, el barquero volvió a su cabaña y vio a Minokichi desmayado cerca del cadáver helado de Musaku. El joven no tardó en volver en sí y respetó las palabras de aquella mujer, jamás compartió su fatídica experiencia en aquella cabaña.

Regresó al trabajo en cuanto tuvo las fuerzas suficientes para ello. Día tras día se adentraba de nuevo en el bosque y volvía a su hogar con un nuevo cargamento de leña que vender. Pasado un año, durante un anochecer de invierno mientras retornaba a su hogar encontró una joven que viajaba sola. Aquella muchacha tenía una belleza sobrecogedora. Era alta, esbelta y poseía una voz cálida. No dudó en responder al saludo de Minokichi y decirle su nombre, O-Yuki, que significa ‘nieve’. También le explicó que había perdido a sus padres recientemente y que se dirigía a Yedo (Edo) para instalarse como criada en alguna casa gracias a la ayuda de unos parientes humildes. Minokichi y O-Yuki estuvieron todo el camino conversando y al llegar a la aldea ambos se habían enamorado. Poco tiempo después los jóvenes contrajeron nupcias.

Cinco años pasaron y O-Yuki le había dado diez descendientes a Minokichi, niños y niñas que tenían la tez blanca como la nieve y de una belleza sin igual. Todo el pueblo conocía a la mujer por su juventud, ya que

pese a ser una campesina y haber tenido diez criaturas no había envejecido ni un ápice desde su llegada.

Mientras los pequeños dormían una noche, O-Yuki cosía a la luz de una lámpara de papel. Su marido la miraba y le dijo:

—Ahora que te miro coser con esta tenue luz, he recordado una terrible experiencia que viví de joven. Vi a una mujer, igual que tú, de una gran belleza y con la piel muy blanca.

O-Yuki, sin levantar la cabeza de su labor ni cambiando su expresión, contestó:

—Cuéntame más sobre ella.

Fue entonces cuando Minokichi le habló del anciano Mosaku y los sucesos acaecidos aquella noche cinco años atrás. Cómo ambos llegaron a la cabaña del barquero y cómo aquella Mujer Blanca se inclinó sobre el anciano. Su sonrisa, aquel susurro de advertencia y la gélida muerte de su amigo.

—Nunca supe quién era aquella mujer, y no volví a verla jamás. Lo que sí estaba claro es que, a excepción de ti, en la vida vi una criatura tan blanca. Aún sigo creyendo que todo fue un sueño, y dudo si realmente estuve ante la presencia de la Mujer de la Nieve.

O-Yuki, encolerizada, arrojó violentamente su labor. Entonces un gélido viento impregnó la habitación cuando se puso en pie y un remolino se formó en torno a su figura, sacudiendo sus ropas y cabellos de forma violenta. Se inclinó sobre Minokichi gritándole:

—¡Como te has atrevido! ¡Te dije entonces qué pasaría si le contabas a alguien lo que viste aquella noche! ¡Yo soy la criatura de la que hablas! Si no fuese por nuestros niños te mataría ahora mismo. Aun así, escucha con mucha atención —decía la joven con una tenue y silenciosa voz—: si alguna vez me entero de que no te portas bien con ellos, volveré a esta casa y pondré fin a tu patética existencia.

Acto seguido, se desvaneció dejando en la estancia una neblina blanca y brillante que subió traspasando las vigas del techo. Estremeciéndose desapareció y jamás volvió a saberse nada de ella.

6

Cuentos de tiempos pasados

Al igual que existe una inmensa cantidad de criaturas sobrenaturales que habitan Japón, las versiones de los cuentos y su relato se multiplican. En ellos pueden descubrirse los orígenes de algunas de las costumbres, festivales y supersticiones, además de lecciones de vida y hasta sucesos históricos que han sido contados durante generaciones. Por ende, recopilar todas estas narraciones no es un trabajo que pueda ser reducido a un único libro. A continuación, se expone una selección de fábulas con ciertos elementos históricos que hoy en día se siguen contando y perviven con fuerza en el pueblo japonés.

TANABATA

Esta historia versa sobre uno de los cinco festivales tradicionales de Japón: el *Tanabata matsuri*, el día del amor o, como suele conocerse, el festival de las estrellas. Es una fiesta de origen chino celebrada el siete de julio, o de agosto en algunas localidades donde es especialmente popular, como en Sendai (prefectura de Miyagi) y en Hiratsuka (prefectura de Kanagawa). Cuando termina la celebración, las varas de bambú con papelitos de colores son arrojadas al río o al mar para alejar la mala suerte, aunque también pueden ser clavadas en los arrozales para ahuyentar a los insectos u obtener una buena cosecha, una costumbre conocida como *Tanabata okuri* (Despedida de Tanabata). Por su parte, los más pequeños cantan *Tenki ni nari* (Despeja, cielo, despeja) para que las estrellas puedan verse otro año más. Esta tradición está enlazada con el mito de las Tanabata Tsume (doncellas celestiales que tejen), las encargadas de tejer prendas divinas para los dioses.

* * *

El dios del Cielo tenía una preciosa hija llamada Tanabata (Dama que teje), quien tejía maravillosas prendas para su augusto padre. Un día que trabajaba en su telar vio a un apuesto joven que cuidaba de los bueyes y se enamoró al instante. Su nombre era Hikoboshi. El padre de Tanabata accedió a que se casaran, a pesar de su posición. No obstante, el amor entre ambos era tan intenso que obraban con poca sabiduría, terminando por descuidar sus labores: la princesa abandonó la rueca y el ganadero dejó a sus reses pastar sin control en el *Takama no Hara*.

El dios del Cielo quiso entonces castigar a los dos amantes. Decidió convertirlos en estrellas y ordenó que vivieran separados por el Río Celestial: la Vía Láctea. Sin embargo, la séptima noche del séptimo mes de todos los años, cuando el tiempo es favorable, una bandada de aves ayuda a los enamorados a volver a encontrarse formando un puente sobre el río. Pero estas breves visitas no son seguras, ya que cuando hace mal tiempo y llueve, el cauce del río se ensancha y a las aves les es imposible formar el puente. E independientemente de que hayan o no tenido la posibilidad de reunirse, cada vez deberán esperar un año para poder volver a encontrarse.



Ginga no tsuki (La luna de la Vía Láctea). Yoshitoshi Tsukioka, *Cien aspectos de la luna*, 1886.

Aquellas veces que la fortuna les sonríe, las estrellas en las que fueron convertidos, Tanabata en Vega y Hikoboshi en Altair, resplandecen en el

firmamento de forma tan especial que pueden reconocerse cinco colores: amarillo, azul, blanco, rojo y verde. Las mismas gamas de las papeletas atadas a una vara de bambú en las cuales, y hasta día de hoy, se siguen escribiendo poemas y deseos secretos. Es el día de Tanabata, el festival de las estrellas, la fiesta del amor.

EL PROTECTOR DE LOS NIÑOS DIFUNTOS

El *bodhisattva* Jizō es considerado en Japón como el protector de los viajeros y de las mujeres embarazadas, pero sobre todo de los niños, especialmente de aquellos que han fallecido. Originalmente fue una divinidad budista, pero se mezcló con las deidades nativas: uno de los cultos más populares entre los budistas japoneses es fruto del sincretismo religioso.

Suele ser representado como un *bonzo* con la cabeza afeitada, con una larga túnica y portando una joya esférica en una mano y un cayado en la otra. Muchas de sus estatuas pueden ser vistas en encrucijadas de caminos y, en numerosas ocasiones, llevan baberos, un gorro y bufandas de lana de color rojo que les colocan sus devotos, en especial aquellas mujeres que han perdido un hijo o quieren protegerlo e incluso expiar algún pecado. *Las seis estatuas Jizō* es la leyenda que más se conoce sobre él. Sin embargo, con ánimo de aportar un relato menos conocido, se ha seleccionado para este libro una historia sobre este *bodhisattva* en el otro mundo.



Los niños que han fallecido moran en la desolada cuenca de grava y arena de un río, un Limbo infantil conocido como *Sai no Kawara* (cuenca del Río de la Ofrendas). Es un lugar donde sus almas carecen de amor y deambulan sin esperanza alguna. Allí siempre añorarán a sus familias, pero nunca olvidan sus ganas de jugar. Suelen tallar piedras con la forma de una pagoda budista y cuando juegan cantan:

Construyamos la primera torre y recemos,
para que los dioses envíen bendiciones al padre;
formemos la segunda torre y recemos,
para que los dioses envíen bendiciones a la madre;
elevemos la tercera torre y recemos,
para que los dioses envíen bendiciones al hermano y a la hermana,

y a todos los muertos queridos.

En medio de sus cánticos, los demonios acuden para destruir cada una de sus torres y ahuyentarles de la forma más cruel posible. Es entonces cuando acude a su rescate el compasivo Jizō, que haciendo resonar los pendientes en los cayados divinos espanta a los seres de las tinieblas. Cada uno de sus pasos por el lecho del río hace brotar las flores y, con su canto, consuela a los pequeños asustados:

¡No temáis, mis queridos pequeños,
sois tiernos para estar aquí...
con una travesía tan larga desde Meido!
¡Yo seré el padre y la madre,
el padre y la madre y compañeros de juegos
de todos los niños de *Sai no Kawara*!

Acaricia con ternura el rostro de los infantes, los arroja con sus brillantes vestiduras, levanta a los más pequeños y frágiles hasta su pecho, y con su cayado ayuda a que se apoyen los que se tropiezan. En sus largas mangas se agarran los niños, que sonríen al ver el rostro amable de la deidad que irradia una profunda e inmensa compasión.



Escultura de Jizō Bosatsu. Zen'en, 1223-1226. Asia Society, Nueva York.

LA DESLEALTAD DE LA TORTUGA, LOS HUESOS DE LA MEDUSA Y EL DESTIERRO DE LA RAYA

A veces, el mono aparece en los relatos como una criatura cauta, inocente e incapaz de ver, escuchar o pronunciar cualquier tipo de maldad. Esto queda reflejado en una de las figuras más conocidas de la mitología japonesa, los Tres Monos Místicos, que con sus manos tapan sus sentidos: Mizaru, sus ojos, Kikarazu, sus orejas, e Iwazaru, su boca.

* * *

El dios del Mar deambulaba de aquí para allá desesperado, sin saber qué hacer. Su hija se encontraba muy enferma y los médicos de palacio, siguiendo los preceptos de la medicina asiática tradicional, le aconsejaron darle un hígado de mono. Pese a ser un elemento que no se solía usar como reconstituyente, era lo único que podía salvar a su hija de la muerte. El dios del Mar gobernaba sobre cualquier forma de vida marina, pero los monos no residían en ninguno de sus dominios. Entonces supo de la amistad de la tortuga con un simio y la hizo llamar.

El primate y el galápago se conocían desde hacía mucho tiempo. Solían charlar, divertirse juntos y en numerosas ocasiones intercambiaban exquisitos manjares del mar y la tierra que les eran desconocidos.

La tortuga se presentó ante su señor. A su diestra y siniestra había un par de guardias que la observaban con una mirada amenazante. El dios del Mar comenzó a interrogarla:

—Querida tortuga, ¿es cierto que mantenéis una amistad con una criatura terrestre?

—Sí, mi señor, así es —respondió con una voz tan trémula que hacía temblar todo supreciado caparazón.

—Como ya sabrás la princesa se encuentra muy enferma y en peligro de muerte. Únicamente el hígado de un mono puede salvarla. Necesito que lo traigas a palacio cueste lo que cueste. Si lo consigues te cubriré de oro y brillantes perlas. Serán tuyas más riquezas de las que podrás contar en vida — el dios del Mar hizo una pausa, cerró sus ojos y volvió a abrirlos clavando su mirada de forma intensa en ella—. Pero ha de ser lo antes posible, si quieres ser recompensado. ¿Lo has comprendido?

La tortuga hizo una reverencia. Era lo que siempre había deseado. Sus ojos ya no irradiaban ninguna clase de miedo, ahora era la codicia la que llenaba su alma. Se propuso entonces satisfacer a su señor a costa de su amistad con el mono, ya que era la voluntad del soberano. Salió del recinto palaciego y fue a toda prisa en busca del simio.

El mono estaba sentado en lo alto de un árbol esperando a su amigo. En muchas ocasiones le había mencionado que le gustaría visitar el Palacio de los Mares, pero estaba vedado para todas las criaturas terrestres. Sin embargo, cuando llegó la tortuga le hizo saber que su señor había dictado una nueva ley gracias a la que los seres terrestres eran bienvenidos. El primate se sorprendió al conocer esta noticia, pero no dudó de las palabras de su compañero y se subió a su caparazón para perderse juntos entre las olas.

Una vez en el palacio del dios del Mar el mono fue recibido con una fiesta. Acompañado siempre por la tortuga fue presentándose ante todos los invitados. El primate jamás había sido tan feliz. Cantó, bailó, comió y bebió hasta caer rendido del sueño. Fue entonces cuando toda la farsa cesó y el silencio inundó el salón. Los guardias, una medusa y una raya, se llevaron al mono a otra habitación dispuesta para extraerle el hígado sin que se enterara. Pero despertó antes de tiempo y descubrió las crueles intenciones de aquel que creía que era su amigo, y le maldijo. No era momento para lamentarse, tenía que encontrar la manera de salir de allí. Así pues, urdió un plan. Comenzó a gritar y a dar golpes en la puerta de su habitación para llamar la atención de la tortuga.

—¿Se puede saber qué te sucede, amigo?

—¡Ay de mí! ¡Ay de mí! —vociferaba el mono.

El galápago entró dentro de la estancia del primate acompañado de la medusa y la raya, que se plantaron delante de él mientras explicaba el motivo de su arrebato.

—Es terrible. Ayer colgué mi hígado en el árbol en que tú me encontraste porque estaba totalmente mojado y me olvidé de él por completo cuando me dijiste de venir aquí, al Palacio de los Mares. Ahora ya debe estar seco y si no lo recupero se deshará al sol, desapareciendo para siempre.

La medusa y la raya se miraron atónitas, y la tortuga quedó inmóvil presa de un escalofrío que le recorrió todo el cuerpo, y le respondió:

—Aprisa entonces, no hay tiempo que perder. Yo te llevaré de vuelta para que recojas tu hígado antes de que sea demasiado tarde.

En poco tiempo, ambos estuvieron de vuelta en la tierra, la argucia del primate había funcionado a la perfección. El mono se subió de nuevo a su árbol, respirando con alivio.

—¿Amigo, has encontrado el hígado? ¿Está en buen estado? —preguntó la tortuga.

El simio intentó contener su furia por medio del silencio, pero le resultó imposible. Empezó a maldecir a la tortuga e insultó tanto a la medusa como a

la raya. Al mismo tiempo, el mono cogió un puñado de piedras y se las lanzó a la tortuga, que intentaba volver al agua torpemente. Los cantos impactaban en el caparazón del galápago a medida que se aproximaba a la orilla. Desde entonces las tortugas llevan en sus caparazones las marcas que dan fe de su traición y deslealtad.

Tras conocer lo sucedido, el dios del Mar estalló en cólera. Debido a la ineptitud y falta de conocimiento de los guardias, el mono había logrado escapar, por lo que su castigo debía de ser ejemplar. Los verdugos abrieron por la mitad a la raya y arrojaron sus partes fuera del Palacio de los Mares. Desde aquel día las rayas son planas y se esconden bajo la arena para evitar que las vea el dios del Mar. En cuanto a la medusa, fue despellejada viva y la sacaron todos y cada uno de sus huesos, tras lo que también fue desterrada. Así pues, deshuesadas y peladas las medusas vagan flotando entre las olas sin poder sumergirse bajo el agua ni poder volver al palacio del dios del Mar.

EL GORRIÓN DE LA LENGUA CORTADA

En las historias y leyendas japonesas cierto tipo de pájaros son considerados portadores de buena fortuna, mensajeros o ayudantes de las divinidades. *Shitakiri suzume* (El gorrión con la lengua cortada) cuenta con un trasfondo moral tradicional: la bondad frente a la avaricia.

* * *

Cuenta una antigua historia que vivían en una aldea dos ancianas muy conocidas. Ambas eran vecinas. Una de ellas era famosa por su mal humor y por ser muy perversa, y la otra por su humildad y buenos sentimientos. La anciana malvada vivía sola, mientras que la bondadosa compartía su hogar con su marido y un gorrión al que quería como si fuera un hijo.

Un funesto día el gorrión cometió el error de comerse el almidón de la ropa tendida por su vil vecina, que llena de furia lo agarró y entre maldiciones le cortó la lengua antes de liberarle. Cuando la afable anciana se enteró de lo que había pasado fue con su marido en su busca.

Durante días recorrieron valles y montañas, y deambularon por los campos de arroz mientras la viejecita gritaba:

—¿Quién me dirá dónde estará la morada del gorrión con la lengua cortada?!

Y no cesaron hasta que al fin consiguieron encontrar el hogar del gorrión, que al verlos saltó de alegría. Recordó los buenos momentos que había pasado con ellos y pensó en los esfuerzos que habían hecho para llegar hasta él. Lleno de júbilo los invitó a su casa, los agasajó con un gran festín y en ningún momento dejó de agradecerles cortésmente todos sus favores. La esposa y el resto de la familia del gorrión ocupó todas las mesas de la sala principal con exquisitos pescados y el mejor sake de la zona. Tras comer y conversar, el ave arrojó su copa a un lado y comenzó a bailar una danza típica de los gorriones. Todos disfrutaron y pasaron un maravilloso día juntos.

Al caer la tarde, el gorrión supo que los ancianos debían volver a casa. Por ello, hizo mandar que le trajesen dos cestos de mimbre y les dijo:

—Os pido que aceptéis uno de estos cestos como obsequio. ¿Cuál queréis, el más pesado o el más ligero?

—¡Ay! Nosotros ya somos muy mayores para llevar tan pesada carga a los hombros. Dadnos el más ligero para que nos sea más fácil transportarlo — respondieron los ancianos.

Al llegar a su hogar, la pareja de ancianos abrió el cesto para ver qué contenía. Atónitos vieron un montón de piezas de oro, plata, piedras preciosas y seda en su interior. En seguida pudieron comprobar que las riquezas no paraban de salir del cesto, parecía una fuente inagotable sin fondo alguno.

Cuando la perversa anciana se enteró de que la pareja de ancianos nadaba ahora en la abundancia, su corazón se llenó de envidia. Fue a ver a la buena anciana para averiguar todo lo necesario.

—Yo también iré a la casa del gorrión y seré rica —se decía a sí misma.

No perdió el tiempo y se puso en marcha para cumplir su ansiado deseo. No tardó mucho en llegar al hogar del ave, gracias a las indicaciones de la amable anciana, y el gorrión salió a su encuentro. Sabía perfectamente qué era lo que buscaba y sacó para ella también dos cestos y le dijo:

—¿Quiere el más pesado o el más ligero?

La avara vieja pensó que los tesoros eran proporcionales con el tamaño de los cestos, por lo que decidió llevarse el más grande y contundente de los dos. Después se fue sin despedirse entre las risas de los gorriones. El cesto le pesaba mucho y se encontraba fatigada, pero no le importaba. Al llegar a su casa y abrir la tapa del codiciado cesto, no halló el tan anhelado premio, sino que vio salir del fondo una legión de temibles bestias, monstruos y diablos. Todos ellos se lanzaron a por ella, quien sin poder defenderse terminó despedaza.

HANIWA: LOS MUÑECOS DE ARCILLA

En las tumbas de la élite gobernante japonesa de los siglos IV al VI se han hallado miles de muñecos que servían como sustitutos de los sirvientes que anteriormente acompañaban al soberano en la muerte. Se hablaba de ellos como *hito gaki* (valla humana), una tradición de origen chino que el mismísimo Confucio desaprobaba, muy semejante a las practicadas por otras civilizaciones antiguas, como Mesopotamia o Egipto. Hasta no hace mucho, pervivía entre los tártaros manchúes y otros grupos del Asia nororiental. Por ejemplo, en el siglo XX, un general y su esposa se suicidaron a la manera *junshi* (acompañamiento en la muerte) dos días después de la muerte de Meiji *tennō* en 1912.



Haniwa de un caballo y un guerrero. Siglo VI.

Los *haniwa* (anillos de arcilla) fueron la respuesta para poner fin a la terrible tradición de los sacrificios humanos. Esta es su historia...

* * *

Durante el reinado del emperador Suinin (29 a. C.-70 d. C.), los entierros imperiales reunían a criados y sirvientes allegados al difunto para sepultarlos junto al soberano. Sin embargo, los lamentos y lloros no cesaban durante días y noches hasta que, finalmente, encontraban la muerte. Cuando sus cuerpos se pudrían, permitían entrar a perros y aves para que devorasen los cadáveres.

Tras oír los pesares y ver la crueldad a la que eran sometidos, el emperador Suinin decidió reunir a sus ministros para encontrar una solución y les dijo:

—Es muy doloroso ver a mis súbditos morir así, obligar a quienes uno ha amado en vida a que lo sigan en la muerte. Pese a ser una costumbre antigua, ¿por qué seguirla si es tan cruel? Es mi voluntad que penséis la manera de ponerle fin.

Pasaron cuatro años y aún no habían dado con una solución. Cuando falleció la emperatriz y la iban a enterrar, el emperador volvió a reunir a sus ministros y preguntó:

—¿Qué podemos hacer para evitar la costumbre de acompañar a la muerte a alguien?

Uno de ellos respondió:

—A pesar de no estar bien enterrar a los vivos en los túmulos de la familia imperial. ¿Cómo evitar continuar con esta costumbre? Os ruego me permitáis llevar a cabo mi idea.

El emperador confió en su ministro y accedió. En ese preciso momento hizo llamar a los mensajeros para que fuesen a Izumo e hiciesen venir a palacio a cien alfareros. Cuando llegaron, el consejero les pidió que formaran figurillas de arcilla representando personas, animales y múltiples objetos. Una vez hechas y cocidas, fueron presentadas al emperador.

—Mi idea —dijo el ministro— es que estos muñecos de arcilla sustituyan a las personas vivas en los enterramientos.

El soberano de Japón quedó muy complacido y le contestó:

—Tu ingenio ha puesto fin al dolor que sobrecogía nuestros corazones.

Desde aquel momento los *haniwa* son dispuestos en los túmulos de los difuntos con el siguiente Edicto Imperial: «Desde ahora se colocarán muñecos de arcilla en los túmulos, prohibiéndose enterrar a personas vivas».

EL TEMPLO

El antiguo distrito de Hashina y la antigua provincia de Shinano (actualmente prefectura de Nagano) han sido siempre conocidos por su industria de la seda y la cría de los gusanos de seda. La sericultura y la tecnología del devanado de la seda llegó a Japón desde China durante los primeros siglos de nuestra era. La producción de seda en el país nipón creció durante el siglo XVI debido a las primeras transacciones comerciales con los *nanban* (bárbaros del sur), la denominación que se les daba a los europeos, principalmente a los portugueses tras su llegada en el año 1543. A pesar de ser Europa quien lideraba la Revolución Industrial durante el siglo XVIII y en el siglo XIX comenzaron a utilizar las devanadoras mecánicas, ya que las enfermedades infecciosas que se propagaron en los gusanos de seda los llevó a quedarse sin materia prima. Esto hizo que Japón se convirtiera en el primer exportador mundial de seda cruda, por su innovación en tecnológica de la sericultura y la

producción en masa de capullos de seda, principal materia prima de esta industria. Hoy en día la producción y elaboración de la seda en Japón constituyen el pilar esencial en el que se asienta este mercado en todo el mundo.

Por su parte, la diosa Kannon es la divinidad de la misericordia, protección y compasión. Sin embargo, decir que es una deidad no es del todo acertado, puesto que se trata más de un *bosatsu* o *bodhisattva*. Goza de una gran devoción entre los pescadores y marineros de los Mares del Sur, los cuales la llaman Nankai Kannon (valedora ante naufragios y tormentas). También es conocida por algunos como la protectora de los gusanos de seda, y en las representaciones hindúes puede verse como Senjiu-Kannon (Kannon de los mil brazos). Durante los días que caen en diecisiete de cada mes se celebra su fiesta para atraer una buena cosecha, en especial en enero, con ofrendas de ramas de árboles como el pino, que se dice que simboliza la suerte y la longevidad.



Nankai no tsuki (La luna del mar del sur). Yoshitoshi Tsukioka, «Musashino no tsuki» (La luna en la llanura de Musashi), *Cien aspectos de la luna*, 1888.

Existe una leyenda local respecto a estos maravillosos animales y la diosa Kannon.

* * *

Durante el siglo VII vivió un *bonzo* llamado Guioki. Deseoso de poder construir un templo, realizó un largo viaje de peregrinación por todo Japón recorriendo cada uno de los santuarios que encontró en su camino. Cuando llegó a la provincia de Shinano vio una inmensa morera, donde un gusano de

seda se alimentaba de tal manera que estaba comenzando a comerse incluso la corteza del árbol.

El *bonzo* se aproximó a la morera, y para su asombro pudo leer una poesía que el animal había escrito sobre el tronco al roerlo poco a poco:

Orad simplemente,
pues es aquí
el lugar de la oración.
Todos los deseos serán cumplidos.
Este árbol no deja pasar la lluvia.

Dos fueron los significados que Guioki pudo interpretar del poema. En primer lugar, que había encontrado el lugar propicio para llevar a cabo la realización de su voto. Y, en segundo lugar, que el insecto le indicaba el espacio apropiado para construir su templo.

Comenzó así a tallar el tronco de la morera para labrar una escultura en honor a Kannon, la divinidad de los mil brazos, y erigir el santuario donde guardar su imagen. Desde aquel momento, las almas piadosas van a rezar a este lugar sagrado con el objetivo de conseguir una abundante cosecha de seda.

EL PESCADOR URASHIMA TARŌ

Este relato de inspiración taoísta está relacionado con las tradiciones budistas. Fue conocido por los lectores de habla hispana en 1887 gracias al escritor Juan Valera, bajo el nombre de «El pescadorcito Urashima». Este cuento recuerda al mito de *Hoderi y Hoori: el Príncipe Brillante y el Príncipe Luciente*, y refleja unos profundos sentimientos relacionados con el amor, los designios del destino y las consecuencias del paso del tiempo.

* * *

En las costas del Mar de Japón vivía un hábil y bello joven, conocido por el nombre de Urashima Tarō, muy diestro en el manejo de la red y el anzuelo. Un día decidió hacerse a la mar para pescar su sustento. Después de un rato esperando, logró sacar del agua una tortuga.

—No es mal bocado, pero prefiero alimentarme con un pescado y evitar quitarle la vida a un animal que quizás pueda vivir novecientos e incluso mil

años. No voy a cometer tal crueldad ni a privar al mundo de tu presencia.

Obedeciendo a sus pensamientos, el joven soltó al animal en el mar. Acto seguido se recostó mirando al cielo mientras sonreía por lo que había hecho y las olas mecían su barca, la cual le sumió en un profundo sueño. En ese momento, del fondo del mar emergió una hermosa doncella que le despertó con mimo y le dijo:

—Soy la hija del dios de los Mares y vivo con él en el Palacio de los Dragones. La tortuga que has pescado y liberaste en el mar era yo. Mi padre me envió para probar tu corazón y hemos podido comprobar que eres amable y bondadoso. Un humano incapaz de cometer actos impuros. Por ello, he venido a buscarte para llevarte conmigo, si tal fuese tu deseo, y vivir juntos felizmente durante mil años más allá de las profundidades marinas, en el Palacio de los Dragones.

Urashima aceptó. Ambos cogieron un remo y bogaron juntos hasta llegar a su destino, donde el dios de los Mares los esperaba. La belleza de aquel lugar no tenía parangón. Los muros del Palacio de los Dragones estaban hechos de coral, sus árboles lucían hojas de esmeraldas y frutos de rubíes. Las escamas de los peces eran de plata y las colas de los dragones de oro puro. Podían verse las cosas más bellas y puras que jamás hubiera contemplado un ser humano. Ahora todo ello pertenecía a Urashima, yerno del dios del Mar y esposo de la princesa de los dragones.

Durante tres años la pareja vivió llena de dicha. Daban largos paseos y conversaban a la sombra de los árboles. Sin embargo, una mañana Urashima le dijo a su mujer:

—Soy muy dichosos a tu lado, más debería regresar a mi casa para ver a mi madre, a mi padre, a mis hermanos y hermanas. Dejadme partir y prometo estar pronto de vuelta.

—No quiero que te marches —respondió su esposa—, pues temo que te ocurra algo malo. Sin embargo, tampoco voy a retenerte contra tu deseo de volver a tierra firme. Te pido que te lleves esta caja contigo y no la abras nunca, ya que si lo hicieras jamás podrías volver a mi lado.

Urashima lo prometió y se dirigió a su barca para remar hasta abordar las costas de su país natal, pero cuando llegó todo estaba cambiado. Los árboles habían sido talados. Los arroyos ya no tenían en sus orillas laboriosas lavanderas. No encontraba su casa familiar ni la aldea donde se crio, a pesar de que las montañas continuaban en el mismo sitio de siempre. El joven preguntó a un par de personas que pasaban por la playa:

—Disculpad, ¿podrías decirme dónde está la casa de Urashima Tarō?

—¿Urashima Tarō? —respondió uno de los hombres—. Hace ya más de cuatro siglos que ese joven se ahogó en el mar. Su familia y parientes fallecieron hace tiempo. El hogar de aquel muchacho desapareció y su historia es contada como recuerdo.

Urashima quedó pensativo y comprendió que el Palacio de los Dragones debía pertenecer al País de las Hadas, en el cual un día podría durar un año en la Tierra. Evidentemente, no iba a permanecer por más tiempo allí, pues ya no le quedaba nada, y quiso regresar con su esposa. Sin embargo, ¿cómo iba a encontrar el camino de vuelta sin nadie que le guiara?

Olvidando el consejo de su mujer, quizás por precipitarse debido al temor de no volver a verla, abrió la caja que le entregó antes de partir. Nada más hacerlo lloró amargamente, pues una nube salió de ella y se disipó en el mar, ya que recordó las últimas palabras de su esposa: «jamás podrías volver a mi lado». Intentó correr para alcanzarla. Trató de gritar para que se detuviese. Mas ni una cosa u otra surtieron efecto. Sus cabellos se habían vuelto blancos como la nieve, su cara al igual que todo su cuerpo estaban completamente arrugados y su espalda se encorvó al igual que la de un anciano. El tiempo de los mortales y la muerte le habían alcanzado, cayendo fulminado en aquella misma playa.

EL CUENTO DEL CORTADOR DE BAMBÚ Y LA PRINCESA DE LA LUNA

El *Taketori monogatari*, obra anónima datada en torno a los siglos IX y X, alrededor del año 905, es conocida como una de las leyendas más antiguas y famosas de la literatura japonesa. La historia pertenece a la tradición de las fábulas o cuentos surgidos a partir de la leyenda de *Tennin Nyōbō* (la esposa celestial), asociada con la tradición japonesa de prolongar las veladas de mediados de agosto y septiembre, puesto que el calendario era lunar y el plenilunio se producía el día quince de cada mes. Aquellos días eran para contemplar el brillo y la belleza de la luna, entonando poemas cortos en forma de *waka* y *haikai* (poesía satírica), y ofrendando bandejas con diversos frutos, como guisantes o castañas, en espacios donde su luz llegase. En ellas hay que depositar también doce *dangos* (pastelitos de arroz) para cerrar el año, trece si es bisiesto. Esta práctica se mantuvo hasta el siglo XX.

Esta historia muestra los procesos del *karma*, ya que la llegada de la princesa de la Luna a la Tierra es el resultado de haber sido repudiada en su

hogar natal por haberse dejado llevar por la pasión sensual. En su estancia terrenal comprueba cómo su debilidad desaparece y que ahora puede resistir las tentaciones sexuales.

Al ser un cuento tan conocido y narrado por todo el archipiélago existen pequeñas variaciones, como es el caso del nombre del cortador de bambú, que se puede encontrar de dos maneras distintas: Taketori no Okina (el viejo que recoge bambúes) o Sanuki no Miyatsuko (el viejo cortador de bambúes). Para esta narración se ha optado por el primero de ellos.

El descubrimiento de Taketori

Hace mucho tiempo vivía un humilde anciano llamado Taketori no Okina (el viejo que recoge bambúes), quien se ganaba la vida fabricando pequeños objetos con los bambúes que cosechaba. Un día que había ido al monte a recoger bambúes vio una luz que salía de la parte baja de uno de ellos. El pobre abuelo se aproximó a él para comprobar si lo que veía no era una ilusión, una consecuencia más causada por el desgaste sufrido con el paso de los años. Cuanto más se acercaba más le intrigaba, así que se dispuso a cortarlo y dentro de la misma caña encontró una pequeña niña de no más de tres pulgadas de alto.

El anciano cogió a la criatura y se la llevó a su casa en la palma de la mano. En su hogar le espera su mujer quien rebotó de alegría al verla. Ambos decidieron cuidarla, educarla y dedicarse a ella en cuerpo y alma para toda la vida. Desde el momento en que el hombre encontró a la pequeña, cada día que iba al monte a recoger bambúes y cortarlos, no paraba de hallar oro en cada uno de ellos, obteniendo así una inmensa riqueza.

Tras su llegada a casa de los ancianos, la pequeña niña no paró de crecer. Además, tal era su belleza que carecía de comparación alguna, e incluso iluminaba el rincón más diminuto de cualquier habitación y purificaba cada corazón con la luz que irradiaba su persona.

Un día el anciano decidió que todo el pueblo debía conocer a su hija, la cual se había convertido en mujer, por lo que organizó un gran banquete. Durante la celebración los invitados bebían sake, cantaron, bailaron y se deleitaron con maravillosos manjares. Mientras los asistentes disfrutaban del convite la persona más sabia del lugar, el sacerdote de Mimurodo, Inbe no Akita, dio un nombre a la muchacha, el cual tuvo muy claro nada más verla: Nayotake no Kaguya-hime, que significaba ‘Señorita Brillante del flexible

bambú'. A partir de entonces, la fama de su belleza y encanto traspasó fronteras.

La fama de Kaguya y los cinco aspirantes

Los hombres acudían prestos a conocerla o al menos a deleitarse contemplando su hermosura. Su anciano padre se vio en la obligación de tener que apartarla de toda esta algarabía de gente que llegaba diariamente a su casa, teniendo que custodiarla en lo más profundo de su hogar para evitar que fuera vista. Según se dice, desde entonces comenzó a usarse el término *yobai* (llamar insistentemente) para pretender a la mujer amada. Gracias a la acción del padre, el número de curiosos disminuyó lentamente día tras día.

No obstante, cinco de los hombres que visitaban con frecuencia a Kaguya-hime no dejaron de hacerlo. Sin importar el día, las condiciones climatológicas o el tiempo de espera iban siempre a visitarla. Se trataban del príncipe Ishitsukuri, el príncipe Kuromachi, el ministro de derecha de Abé, el *Dainagon* de Otomo y el *Chūnagon* de Isonokami. Cada uno de ellos imploraba al anciano la mano de la joven. El cortador de bambú ya cansado y acosado por sus súplicas acudió a su hija y le preguntó:

—Tu nacimiento en este mundo te ha hecho mujer y, por consiguiente, estás llamada a casarte algún día. Ahora hay cinco grandes personas que desean tomarte como esposa. Escoge a uno de ellos como marido.

—Padre mío, no pienso casarme jamás —respondió su hija.

El viejo, sorprendido, llevó su respuesta a los pretendientes quienes no se resignaron a ser rechazados. Volvieron cada día a la misma hora al hogar de la pareja anciana y la joven Kaguya-hime, y no dejaban la residencia sino del mismo modo en que habían llegado, juntos y al mismo tiempo. El pobre anciano, cada vez más confuso, y de acuerdo con su esposa, preguntó una vez más a su hija si tendría a bien casarse con alguno de sus enamorados. Kaguya-hime no podía seguir evadiéndose del tema, ya que la pareja de ancianos la había criado con el mayor de los cuidados y una inmensa ternura, por lo que les dijo:

—Bien, puesto que es necesario me casaré. Pero no me parece que los cinco pretendientes sean igual de apasionados. Por ello, ¿a cuál debo elegir? —la joven hizo una pausa al ver que la pregunta desconcertó más a su anciano padre, y tampoco obtuvo respuesta de su anciana madre, por lo que prosiguió—. Puesto que es así, pediré a cada uno de ellos un presente que yo

misma elegiré, y me casaré entonces con aquel que primero consiga traérmelo.

El anciano Taketori no Okina salió corriendo de la sala loco de contento y exclamando:

—Es una excelente idea, voy sin demora a comunicárselo.

Cuando los cinco señores llegaron el anciano les comunicó lo que Kaguya-hime le había transmitido. Todos se mostraron satisfechos con la decisión y se apresuraron a pedirle al anciano que le dijera a la joven que es lo que deseaba de cada uno de ellos. El anciano fue en busca de su hija, le comunicó como los cinco habían aceptado y que ahora querían saber cuál era el presente que habrían de traer.

La joven pidió entonces al príncipe Ishitsukuri que fuera al Tenjiku (la India actual) para buscar una taza de piedra de la que se servía Buda, cuya materia era tan traslúcida que brillaba como si fuese una luciérnaga. Al príncipe Kuramotchi le pidió que fuera al monte Hōrai, una de las tres islas habitadas por los genios y en la cual se decía había un arroyo de vino que proporcionaba la inmortalidad, a fin de coger una rama del árbol de la raíz de la plata y del tallo de oro. Una joya para la vista, de la cual contaban que podía dar por frutos piedras preciosas. Al ministro de la derecha Abe le expresó su deseo de que trajera un vestido hecho con la piel de la rata de fuego, un roedor que según la leyenda podía a travesar las llamas sin sufrir daño alguno, cruzando la tierra de Kara (la China actual). El encargo que le hizo al *Dainagon* de Otomo fue conseguir una piedra de cinco colores que un dragón guardaba en sus pechos. Por último, al *Chūnagon* de Isonokami le pidió que partiese en busca del *koyasugai* de la golondrina, una pequeña concha que tenía la virtud y el poder de curar cualquier tipo de enfermedad.



*Kaguya-hime y los cinco nobles pretendientes. Suzuki Harunobu, siglo XVII.
Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA).*

Cada una de estas misiones era casi imposible de cumplir y a su anciano padre lo dejó muy sorprendido. Sin embargo, no dudó en transmitir los deseos de su hija Kaguya-hime a los cinco pretendientes. La sorpresa que se dibujó en sus rostros fue mayor que la del cortador de bambú. En un principio todos aseguraron que preferían morir a conseguir una serie de objetos sacados de historias de leyenda, decidiendo volver a sus casas y olvidarse de la joven, pero no pudieron reprimir los impulsos de sus corazones ni el deseo de satisfacer a su amada.

El cuenco de Buda

Uno a uno emprendieron sus heroicos trabajos. El primero fue el príncipe de Ishitsuguri, quien sabía que era imposible apoderarse de la taza que en un día fue propiedad de Buda, de la cual no existían dos iguales. Además, estaba al corriente de que el viaje que debía realizar iba a ser costoso y largo, por lo que su astucia entró en juego. Le dijo al anciano que partiría ese mismo día, pero no lo hizo y decidió ocultarse en una región apartada de Japón durante tres años visitando los templos de las montañas. Tras mucho esperar descubrió una vieja taza ennegrecida por el humo en un viejo templo, la cual metió en un saco de seda y la colgó de una rama llena de flores. Después regresó a su tierra y se la regaló a Kaguya-hime. Cuando la joven recibió el obsequio pedido lo examinó con calma, miró al trasluz y dijo:

—Nada en este vaso recuerda el dulce resplandor de la luciérnaga. Según creo, no pudo haber sido encontrado en más que en una montaña poco lejana de aquí.

La joven devolvió el objeto al príncipe, quien salió furioso de la estancia, tiró la taza y partió malhumorado diciendo:

—La luz del vaso debe haberse desvanecido eclipsada ante la clara belleza de Kaguya-hime.

La rama de plata, oro y piedras preciosas

El príncipe de Kuramotchi también era astuto y pidió a su señor una licencia para retirarse a Tsukushi, una provincia de Japón muy conocida por sus baños termales, por motivos de salud. Una mera excusa para dedicarse por completo a su cometido. A Kaguya-hime le dijo que iba al monte Hōrai para buscar su premio, la rama de plata y oro adornada con piedras preciosas. Pero no fue así. Se dirigió a la costa de Naniwa (hoy en día Osaka) para embarcarse en compañía de una multitud que quería despedirlo. El príncipe subió al barco y partió, pero todo formaba parte de su plan, ya que al cabo de tres días volvió en secreto al mismo lugar donde embarcó. Sin comunicárselo a nadie construyó una casa con una triple valla y acogió en ella a los mejores maestros orfebres del país. Después de un largo trabajo de más de mil días el ramo fue terminado, lo guardó en un *nagamochi* (cofre alargado) y el príncipe emprendió su camino al hogar de Kaguya-hime. Fingiendo estar agotado por su largo viaje entregó el obsequio a la joven quien se vio contrariada, puesto que no creía posible tal hazaña, que junto a su familia creyeron la originalidad del presente, alegrándose su padre en demasía. Y no era para menos, ya que su belleza era tal que el objeto rayaba en lo maravilloso, gracias al genuino trabajo de los artistas en orfebrería.

—El día 10 del mes de febrero —empezó a narrar el príncipe de Kuromachi su falsa aventura—, salí de Naniwa (Osaka) sin saber dónde podía estar el monte Hōrai. Me abandoné a la suerte del viento y el cuidado de los cielos. El mar, frecuentemente embravecido, casi nos hizo naufragar varias veces. En otras ocasiones tuvimos que huir de los demonios que amenazaban con devorarnos. Los días se sucedían unos a otros, la mar se unía con el cielo al horizonte en una línea sin fin. El hambre y las enfermedades agravaron nuestra miseria, acercándonos cada vez más a las puertas de la muerte. Cuando ya nos habíamos resignado a morir, al rayar la aurora y cumplirse así el día quinientos de nuestra partida de Japón, vislumbramos ante nosotros el

monte Hōrai. Al desembarcar en la orilla me topé con una mujer que respondió a nuestras preguntas, afirmando que aquel lugar se trataba de la montaña donde los genios habitan. La muchacha se dirigió hacia arriba, la hubiese seguido hasta la cima, pero el terreno era muy escarpado y carecía de fuerzas para ello. Mucho tiempo nos costó subir. Sin embargo, lo logramos al bordear un acantilado. Durante nuestra marcha encontramos misteriosas flores jamás vistas por los mortales, aguas teñidas con colores de plata, oro y esmeralda, puentes contruidos con piedras preciosas, e incluso arboles de oro y plata que daban frutos centelleantes con gemas. De uno de ellos pude arrancar la rama más bella que vi y os traigo como obsequio, puesto que no tuve otro deseo que no fuera mostrároslo a vos, dejando atrás un sinfín de cosas curiosas.

Así narraba su aventura el príncipe de Kuramotchi cuando fuera se oyeron unas voces. Una serie de hombres entraron de improviso y uno de ellos portaba una carta y dijo:

—Venimos en nombre de uno de los orfebres que por orden del príncipe ha fabricado este ramo de piedras preciosas, oro y plata. Hemos trabajado con él, pero aún no nos ha pagado y nos envían para reclamar el dinero.

—¿Qué vienen a hacer aquí estos campesinos importunos? —refunfuñó pálido el príncipe, quien se dispuso a echarlos, pero Kaguya-hime no se lo permitió y les pidió que le enseñaran dicha carta.

En el momento en que tuvo la epístola en su poder la leyó con atención y pudo comprobar la verdad de lo ocurrido, que los orfebres y obreros, allí presentes, habían trabajado con el príncipe durante mil días para crear el famoso ramo. La trama se descubrió y el noble, totalmente avergonzado, huyó sin mediar palabra refugiándose en las montañas.

La piel de la rata de fuego

En lo que respecta al ministro de derecha Abe, las cosas le fueron mucho peor que a los demás. Pese a tener una gran riqueza carecía de la astucia de los otros dos pretendientes anteriores. Decidió darle una cuantiosa suma de dinero a uno de sus servidores, quien se puso en contacto con el capitán de un barco mercante chino, al cual le dijo que en su próximo viaje adquiriese y le trajese un vestido de piel de rata de fuego que pudiese atravesar las llamas sin sufrir daño alguno.

Tras un año de travesía la nave volvió y el comerciante le dijo al sirviente cuánto le había costado obtener dicho premio. Le mostró un cofre incrustado

en pedrería y entonces reclamó una suma mucho mayor que la anterior. Desconfiando, el sirviente abrió el cofre y quedó maravillado ante una piel color de mar profundo. Cada uno de los pelos que la componía relucía como el oro al sol. Su belleza era tal que no solo el sirviente, sino también el ministro pensaron que no existía ninguna otra pieza de tal valor en la Tierra.

Orgulloso de su adquisición el ministro se lo llevó a Kaguya-hime. Esta tomó la piel y sin dudarlo ni un segundo la arrojó al fuego. El maravilloso tesoro no tardó nada en reducirse a cenizas delante de todos los presentes. Pálido cual difunto el ministro se fue de la estancia.

La piedra de cinco colores del dragón

El *Dainagon* de Otomo, tras retornar a su hogar, reunió a todos sus vasallos y les pidió que partiesen en busca de la piedra preciosa de cinco colores, la cual estaba ubicada bajo los pechos de un dragón. Designó toda su fortuna en los gastos de la expedición, pero pecó de ingenuo, puesto que sus siervos creían la misión imposible y decidieron quedarse con todo el dinero que se les había confiado.

El noble no se enteraba de lo que había pasado y solo pensaba en arreglar los preparativos de su boda con Kaguya-hime. Llamó entonces a los carpinteros y les mandó construir un palacio para su futura esposa. Al poco tiempo de haber terminado, el noble se encerró y esperó ansioso, lo cual podía notarse al prestar atención a su expresión corporal, ya que su cuello parecía el de una cigüeña de lo estirado que lo tenía.

Tras el paso de un año, el aristócrata de la Corte no pudo esperar más. Decidió entonces ir en persona a la orilla del mar de Naniwa (Osaka) y preguntar a los marineros que encontrase por la zona cuándo salió el barco que debía buscar la gema del dragón. Los marinos se echaron a reír y uno de ellos le respondió que dicha embarcación jamás había existido. Desde aquel momento el *Dainagon* de Otomo decidió no fiarse de nadie más hasta el fin de sus días y salir el mismo a buscar la piedra preciosa, pensando que un dragón no podía ser rival para su destreza como arquero.

Después de haberse embarcado y llevar días navegando el cielo comenzó a oscurecerse. De repente se cubrió de tenebrosas y negras nubes. La superficie del mar empezó a agitarse y el viento soplaba con un ruido siniestro. Las olas se alzaban violentas contra el barco, los rayos relucían en la penumbra del paisaje y los truenos aportaban horrendos estruendos. El miedo se cernía entre la tripulación, quienes elucubraban acerca de que no se trataba

de una simple tormenta, sino de la mismísima bestia arcana que venía de su morada, de entre las nubes y el agua, para atacar a quien quería matarle. Con esto el noble tembló de miedo y rompió a llorar suplicando por su vida y jurando no volver a tratar de matar a un dragón.

Durante varios días todos los tripulantes estuvieron viviendo una intensa agonía, pero al final la embarcación llegó a la orilla. Todo el mundo miraba al noble, a quien ayudaban a desembarcar, que tenía el vientre excesivamente inflado por el agua que tragó durante el viaje. Además, sus ojos estaban hinchados y totalmente rojos, lo cual le daba la apariencia de las gruesas ciruelas japonesas, conocidas como *sumomo*, siendo motivo de burla y sorna por los espectadores que había en el lugar.

—Mira al pobre *Dainagon* de Otomo, ha partido en busca de la gema del dragón y ha vuelto con dos ciruelas rojas.

El tesoro de la golondrina

El último de los pretendientes, el *Chūnagon* de Isonokami, había oído decir que el *koyasugai* de la golondrina se encuentra en el regazo de este mismo pájaro. En el momento en que el ave ya ha hecho el nido y pone sus huevos, el *koyasugai* aparece. Es entonces cuando, tras una pequeña distracción, ha de cogerse el premio. De no hacerlo así, el pájaro esconderá celosamente su tesoro de tal manera que no habrá otra oportunidad para conseguirlo.

Fue gracias a esta información que el noble supo que había llegado la estación de las golondrinas, cuando hacen sus nidos bajo los aleros del palacio imperial. Así pues, ordenó a sus vasallos construir un andamiaje de madera sobre el que una veintena de hombres se encaramaron, con el sencillo y arduo objetivo de contemplar los nidos hasta el momento exacto de la puesta de huevos de las golondrinas. No obstante, el ruido que se formó espantó a las aves, quienes se cuidaron de no regresar. Viendo lo sucedido, un viejo funcionario aconsejó al *Chūnagon* de Isonokami:

—Buen señor, permitidme deciros que las golondrinas no pondrán huevos en estas condiciones. Para poder obtener vuestro premio es necesario que quitéis el andamiaje. En el instante en que lo hayáis retirado debéis colocar un hombre en una gran cesta de mimbre, para que cuando el ave ponga los huevos solo deba izarse a la altura del nido y recoger el *koyasugai*. Y no os preocupéis por saber cuándo hará la puesta, ya que las golondrinas tienen la singular costumbre de levantar la cola y dar siete vueltas sobre sí mismas. Ahí

es cuando debéis coger el *koyasugai*, el momento en el cual dé las siete vueltas.

Siguiendo sus consejos, el noble dio las órdenes oportunas para quitar el andamiaje y sustituirlo por una canasta, en que se introdujo uno de sus criados. Su misión era introducir la mano dentro del nido nada más tirasen de la cuerda para que ascendiera hasta él. Por su parte, el resto debía esperar el momento propicio. La tarde de ese mismo día, con un ambiente crepusculino, una de las golondrinas que llegó al nido empezó a dar vueltas.

—Ahora es el momento. ¡Arriba! —ordenó sin vacilar el viejo funcionario.

Los que estaban sujetando la cuerda tiraron de ella con ahínco, el criado ascendió deprisa y sin perder tiempo introdujo la mano en el nido al estar junto a él. Pese a estos esfuerzos no encontró el *koyasugai*. Los hombres soltaron poco a poco la cuerda para que descendiera la canasta. Al llegar abajo el criado confeso a su señor que no había encontrado nada. Este se enfadó de tal manera que decidió subir él mismo a buscar su ansiado trofeo. Se introdujo en la canasta y sus vasallos le subieron tirando de la cuerda. Una vez arriba acercó su mano y comenzó a palpar hasta que tocó un objeto plano y duro, el cual no tardó en agarrar y sobrecogido por su alegría gritaba:

—¡Lo he encontrado! ¡Lo he encontrado! Vamos, descendeme, ¡aprisa!

Sus servidores, demasiado complacientes y poco avisados, hicieron descender la canasta tan precipitadamente y con tal fuerza que la cuerda se rompió. El quinto pretendiente cayó al suelo, rodó por el jardín hasta que se dio contra el borde de una marquesina que se encontraba allí. Sus súbditos fueron a toda prisa con él y lo hallaron desvanecido con el puño derecho fuertemente cerrado.

—Estad tranquilos. Tengo el *koyasugai*. Pronto, luz ¡Pronto, pronto! —decía el noble entre susurros.

Trajeron con presteza una antorcha a la par que el señor entreabrió la mano. Muy a su pesar, y para desilusión de todos los allí presentes, no tenía el afamado premio, sino un excremento endurecido de la golondrina. Al ver esto, el noble perdió el conocimiento. Días más tarde, vagó enfermo y padeciendo terribles sufrimientos que lo llevaron lentamente a la tumba. Cuando Kaguya-hime recibió noticias del funesto padecimiento y final del *Chūnagon* de Isonokami le invadió una profunda pena y sintió gran compasión por él.

Los rumores llegan al emperador

Las noticias del fracaso de todos y cada uno de los cinco pretendientes de Kaguya-hime se extendieron por todo Japón, llegando incluso a oídos del emperador.

—¡Cuán bella ha de ser! Ardo en deseos de poder contemplar su figura, aunque solo fuera durante un breve instante.

Su majestad envió a una de sus damas de honor a casa de Taketori no Okina, el viejo cortador de bambú, con la misión de comunicar a Kaguya-hime las órdenes de presentarse en palacio y ocupar su nuevo lugar entre las damas de la corte. Pese a ser una orden imperial la joven se negó a obedecer, lo cual despertó aún más curiosidad por parte del soberano, quien se puso de acuerdo con el anciano para fingir con ella un encuentro casual. Fue así como quedó convenido que su alteza, tras regresar a su palacio después de cazar, pasaría por delante del hogar de la pareja anciana y la joven.

Mientras deambulaba por las limitaciones de la casa vio la silueta de una mujer. Maravillado decidió aproximarse, pero a medida que se acercaba, la joven se desvanecía en la oscuridad como una sombra hasta que al final desapareció. El emperador pensó que no se trataba de un ser mortal y dijo:

—Ya no os mandaré que vengáis a mi palacio. Mas dignaos una vez más a reaparecer un mero instante ante mí.

Kaguya-hime apareció de nuevo ante el emperador, el cual contempló obnubilado su belleza. Al volver a palacio el gobernador del cielo no pudo olvidarla y decidió escribirle de forma constante. La Señora Brillante respondía a sus correspondencias nada más recibirlas, siendo entonces motivo de alegría para el soberano.

El secreto de Kaguya

Tres años pasaron y la primavera del cuarto comenzaba. Kaguya-hime paseaba por la terraza cuando contemplando la Luna y cayó en un profundo trance. Sus sirvientes, inquietos ante la situación, se acercaron a ella y le dijeron:

—Si seguís contemplando en demasía sobrevendrá desgracia.

Estas palabras no hicieron mella en ella, ya que al irse sus criados siguió admirando la Luna, sin embargo, durante un leve instante se detuvo y empezó a llorar.

Cada día que pasaba su tristeza aumentaba. A mediados del mes de julio la joven continuaba con este ritual, contemplar la Luna y derramar

dulcemente sus lágrimas ante ella. Sus servidores, preocupados ya por la situación, decidieron comunicarle a Taketori no Okina lo que pasaba.

—Hija mía, dime qué es lo que te entristece —preguntó el anciano presa de una enorme preocupación.

Kaguya-hime, sentada contemplando al gran astro nocturno, giró lentamente su cabeza para responder con un rostro dulce y resplandeciente, ya no solo por su belleza, sino también por las pequeñas gotas que recorrían su rostro:

—Nada me entristece. Pero cuando miro a la Luna las lágrimas me saltan sin querer.

—Siendo así, no mires el rostro de la Luna —le dijo el anciano—. Eso no sirve para nada.

La noche del 15 de agosto estaba cerca. Tres noches antes de la fecha de la luna llena, Kaguya-hime no pudo soportar más la congoja y la desazón que sentía. Rompió a llorar, esta vez, amargamente, sin fuerzas para poder soportar su pena. La pareja de ancianos, angustiados, fueron hacia su hija y con sollozos le preguntaron por el motivo de su tristeza. La Señora Brillante incapaz ya de guardar silencio por más tiempo les confesó:

—Muchas veces he intentado deciros el motivo de mi pesar, pero no quería haceros daño al oír mis palabras. Aun así, ya no puedo contenerme más. Yo no he nacido en este mundo, sino en la capital de la Luna, en el gran cielo como una de las hijas de la reina de la Luna, Jōga. Un pecado fue el motivo por el cual fui desterrada y bajé al mundo de los humanos. La noche del 15 de agosto vendrán del país de la Luna para llevarme y retornar para siempre a mi patria. He sabido esto al principio de la pasada primavera. Sin embargo, la verdadera causa de mi malestar es teneros que dejar.

El relato de Kaguya-hime sorprendió a ambos ancianos, quienes no tardaron en tender sus brazos para abrazarla. Cuando los tres estuvieron tiernamente unidos se echaron a llorar y compartieron sus sentimientos.

—Nosotros te hemos criado y educado hasta que te has convertido en una maravillosa mujer. Cuando naciste no eras más que una bella criatura en el hueco de un bambú.

—Mi pesar es igual al vuestro —argumentó Kaguya-hime—. A pesar de tener un padre y una madre en el país de la Luna yo os considero a vosotros mis verdaderos padres. Me habéis cuidado durante toda mi vida mortal, no deseo ni quiero alejarme de vuestro lado. Pero... debo volver al cielo... mi lugar. Debéis resignaros, es así como lo quiere el destino.

Después de estas palabras, la pareja de ancianos se puso aún más triste y se arrojaron a las esteras de la habitación de su alcoba.

El emperador no tardó en enterarse de lo sucedido y decidió mandar a un mensajero a la casa del anciano cortador de bambú con el fin de salir de dudas respecto a la información que le había llegado. El enviado del emperador se asombró al ver el enorme cambio de Taketori no Okina. Su pelo se había encanecido totalmente de la noche a la mañana y su figura estaba encorvada.

—En nombre de su poder, imploro al emperador que echen a aquellos que osan con venir y arrebatarnos a Kaguya-hime de nuestro lado —imploró el anciano postrado ante el mensajero de palacio.

El día anunciado

Llegó la tarde del 15 de agosto. El emperador solo había visto a Kaguya-hime una única vez en su vida, pero esto no le impidió pensar que el mundo no podía ser privado de su inconmensurable belleza. Accedió entonces a la petición del anciano y mandó a su mejor general con dos mil guerreros. Al llegar al hogar de la pareja de ancianos, el caudillo de las huestes decidió que sería mejor dividirlos en dos regimientos de un millar cada uno. El primero se posicionó para cubrir la valla del cercado de la casa por el exterior y el segundo custodiaba la zona desde el tejado. De tal manera estuvo protegida de hombres la residencia que no se podía ver una sola teja.

—Nadie se atreverá a entrar en nuestra casa y llevarse a nuestra hija —afirmó el cortador de bambú—, aunque vengan del país de la Luna.

El anciano recomendó a su esposa que se quedara con Kaguya-hime y no la dejara sola bajo ningún concepto. Ambas se escondieron en la habitación más retirada de toda la casa.

—No perderemos a nuestra hija si la guardamos así. Si alguno de los aquí presentes ve algo en el cielo, tomad vuestro arco y abatidlo sin miramientos —explicó el viejo Taketori no Okina.

Cada uno de los samuráis que había sobre el tejado respondieron:

—Aunque fuese un mero murciélago no escaparía de nosotros.

Al oír esto, Kaguya-hime dijo:

—No importa cuánto esfuerzo hayáis puesto en mi salvaguarda. Cuando lleguen los hombres celestiales los guerreros huirán, sin importar lo valerosos que puedan ser, la flechas que les disparen no les harán daño alguno y las puertas cerradas se abrirán ante su paso.

Sin creer en sus palabras el anciano se jactaba:

—Eso jamás sucederá. A quienes pongan un pie en esta casa sin mi consentimiento les arrancaré los ojos con mis propias uñas y les dejaré sin un solo pelo en su cabeza cuando los haya arrastrado por los suelos.

Las cartas y el poema

Era ya medianoche cuando toda la zona próxima a la casa del cortador de bambú quedó iluminada por la intensidad del brillo lunar. De repente un centenar de hombres del cielo descendieron cabalgando sobre nubes. Nadie podía asegurar de dónde podían haber salido.

A medida que se aproximaban, los dos mil guerreros lanzaron una primera ráfaga de flechas al enemigo, pero estas no les hicieron daño alguno. Cada una de las flechas atravesaba los cuerpos celestiales y terminaban cayendo al suelo. Mientras esto sucedía, las puertas exteriores comenzaban a abrirse lentamente con cada paso más próximo a la estancia donde se encontraban la anciana y Kaguya-hime. El temor crecía en el interior de los soldados apostados cerca de la valla y en el tejado de la casa. Temblaban y se miraban unos a otros sin poder articular palabra alguna.

Cada uno de los jinetes celestiales vestían de azul y arrastraban un carro por el cielo. Uno de ellos, el cual parecía ser el líder, llamó al anciano cortador de bambú Taketori no Okina, quien asustado se arrodillo, y le dijo:

—Anciano, por tu vida tan virtuosa te habíamos recompensado con Kaguya-hime. Hemos hecho de ti un hombre rico, dándote más oro del que podías imaginar. Antaño la princesa de la Luna cometió una falta muy grave. Por ello fue condenada a vivir en la tierra de los humanos. No obstante, su pecado ya ha sido expiado y hemos venido a buscarla. Es necesario que nos la entreguéis sin demora.

El viejo entendió entonces que cualquier resistencia sería inútil. A pesar de ello, no quiso entregar a su pequeña. Se alzó del suelo y extendió sus brazos para impedirles el paso. Sin embargo, los hombres celestiales lo rechazaron sin causarle daño alguno. Después dirigieron el carro sobre el tejado, sin prestar ninguna atención a los atemorizados guerreros.

—Vamos, Kaguya-hime, tomad asiento. ¿Por cuánto tiempo más permaneceréis en este lugar impuro?

Al mismo tiempo que estas palabras del líder celestial fueron pronunciadas, las puertas donde se encontraban la anciana y la joven se abrieron. La Señora Brillante, ante su destino inevitable, se separó dulcemente de las manos de la madre terrenal que tanto había cuidado de ella, quien

mantenía todas sus fuerzas en aferrarse a ella abrazándola. No obstante, todo fue en vano. La joven salió de la estancia y vagó por la casa como un espectro hasta llegar fuera de la casa, donde el anciano aún estaba. Paso a su lado, se detuvo y le dijo:

—No hay nada que hacer. Ha llegado la hora de despedirnos. Pero os pido que me miréis cuando ascienda al Cielo.

—¡No! Es demasiado duro ver algo tan triste. Por favor, llévame contigo —dijo el anciano cortador de bambú, mientras una lágrima resbalaba por su mejilla.

Kaguya-hime, con el corazón lleno de compasión, le dijo:

—Os dejaré una carta, la cual habéis de leer tras mi partida, como recuerdo. Después de cada tarde en la que haya luna llena mirad al astro y acordaos de mí.

Tras decir esto, la princesa de la Luna se dispuso a trazar sus últimas palabras para la pareja de ancianos. Al terminar se despojó de su túnica dándosela, junto con la carta, a Taketori no Okina. En ese instante, los habitantes de la Luna sacaron del carro un vestido espléndido, elaborado en plumas.

—Antes de cambiar de vestido, probar el alimento que vamos a ofreceros. Cuanto habéis comido aquí abajo era de mala calidad —dijo el jefe del grupo.

Los hombres celestiales le habían entregado a Kaguya-hime el manjar de la eterna juventud y la inmortalidad. La joven lo sostuvo con ambas manos y lo llevó a sus labios mientras los habitantes del país de la Luna la querían vestir aprisa con el atuendo de pluma, pues quien se cubre con él olvida su estancia en la Tierra. Sin embargo, la Señora Brillante les pidió que tuviesen paciencia, y tomando de nuevo el pincel se dispuso a escribir otra carta, pero esta vez era para el emperador.

Vuestra bondad hasta el día de hoy ha llegado a lo más profundo de mi ser, hasta penetrar en mi corazón. A pesar de ello, ahora, yo debo ascender al cielo. Hubo un momento en el que me opuse a vuestra orden, sin tener presentes mis sentimientos. Os pido me perdonéis por mi irreverencia.

Al final de la carta, la princesa de la Luna dejó una poesía:

¡Ay! Ahora
Que ha llegado el momento
de vestir el traje de plumas,
he aquí que en mí amor
se despierta hacia vos.

Cuando terminó de escribirlo, Kaguya-hime llamó al general del ejército enviado por el emperador y le pidió que le hiciese llegar su carta a su majestad, junto con el maná de la eterna juventud y la inmortalidad. Después, con gran pesar, pero sin perder su compostura, los hombres celestiales la vistieron con el traje de plumas. Fue entonces cuando Kaguya-hime olvidó cualquier atisbo de amor que había sentido, toda la tristeza que acumuló durante estos últimos meses y, a todas las personas que conoció.

Sentada en el carro y escoltada por la guardia de hombres celestiales en sus monturas subieron al cielo. Desde lejos, la pareja de ancianos veía cómo su bien máspreciado desaparecía perdiéndose con su brillante cortejo entre las nubes. Ambos se habían quedado solos en la Tierra, derramando lágrimas, mirando al cielo y padeciendo un dolor incurable en sus corazones, como un mal sin remedio que se apoderó de ellos.



Kaguya-hime regresa a la luna para no volver. Tosa Horomichi, Taketori monogatari, c. 1650.

El humo del monte Fuji

El general y sus hombres llegaron a palacio y le entregaron al emperador la carta de Kaguya-hime. Mientras el soberano la leía, también se le presentó el maná del cielo, el cual rechazó sin dudar:

—Ya que Kaguya-hime ha partido de este mundo, ¿por qué debería preocuparme por vivir más tiempo del que se me he predestinado? —Tras hacer una pausa preguntó—: ¿Cuál es la montaña de Japón cuya cumbre está más próxima al cielo?

Uno de sus ministros le respondió al instante:

—El monte Fuji, su majestad, en el país de Suruga.

El soberano ordenó entonces que llevaran el alimento y la carta a lo alto del lugar, donde habrían de ser quemados. Un oficial partió del palacio sin

demora, para cumplir con el mandato del emperador, acompañado por una gran guarnición de soldados del propio regente.

Al llegar a la cumbre del monte Fuji, el comandante procedió a quemar el maná y la carta. Desde entonces y hasta el día de hoy se eleva una columna de humo en la gran montaña que lleva por nombre: inmortal.

ISSUN-BŌSHI

A lo largo de la historia japonesa los samuráis han sido guerreros pertenecientes a la aristocracia militar, descritos como soldados fieles a su señor que honraban a sus antepasados. Ser un samurái era entendido como sinónimo de pertenecer a la élite social, cultural y política de Japón, por lo que muchos aspiraban a ocupar este puesto militar y gubernamental tratando de llevar a cabo una hazaña épica que pasara a los albores de la historia. El siguiente cuento narra la historia del Pulgarcito japonés y su deseo por convertirse en uno de ellos.

* * *

Hace mucho tiempo vivía en una casa a orillas de un río una pareja que anhelaba profundamente tener un hijo. Después de mucho rezar a los dioses sus plegarias fueron escuchadas. Al fin tuvieron un descendiente, un bebé sano y fuerte, pero extremadamente pequeño. Decidieron ponerle el nombre de Issun-Bōshi (Hōshi de una pulgada [de altura]), ya que era tan diminuto como un dedo meñique. Pese a ello, su vigor y alegría no tenían parangón. El nombre propio que su familia le había dado, Hōshi, se convierte en Boshi cuando se coloca detrás del apelativo Issun, debido a las normas fonéticas del lenguaje japonés.

Con el paso de los años, el pequeño Issun-Bōshi creció en edad, sin embargo, no aumentó de tamaño. A su familia seguía sin importarle, ya que su hijo poseía un gran espíritu repleto de valor y honor. Ayudaba en las tareas del hogar y trabajaba en el campo continuamente, siempre diligente y cortés con todo el mundo. No obstante, sentía un inmenso afán por descubrir el mundo que lo rodeaba y apenas conocía. Estaba deseoso de saber cómo sería la vida en la capital, Kyoto, la residencia imperial y la ciudad más grande de todas. Sus vecinos y allegados siempre hablaban de ella. Por sus calles transitaban miles de personas y en cada casa había jardines con estanques, islas artificiales y puentes arqueados, de los que se decía que contaban con

islas, arroyos y colinas artificiales. Los tejados esmaltados brillaban cerca de las nubes, los samuráis servían a los grandes señores en sus haciendas y cada día había mercado, festivales, danzas sagradas, ruidosas funciones o solemnes procesiones. «Es imposible aburrirse en Kyoto», pensaba el joven Issun-Bōshi.



Dibujo de Issun-Bōshi recorriendo el río en un tazón.

Después de pensar constantemente en ello, decidió convertirse en samurái sin importar cuánto le costase. Su padre y su madre trataron de disuadirlo, pero no consiguieron que su hijo olvidase su propósito. Aceptando su decisión su familia quiso ayudarlo. Su madre buscó por toda la casa el mejor cuenco de madera que tenían, el único de todos que estaba lacado, para que le sirviera de embarcación. Su padre le confeccionó una espada y una vaina utilizando una aguja y un tallo de paja. Cuando estuvo preparado se despidió de su madre y su padre para embarcarse en su cuenco remando gracias a la ayuda de un *hashi* (palillos).

Tras afrontar numerosos peligros y evitar en varias ocasiones una muerte segura en el río, Issun-Bōshi consiguió llegar a las orillas de Kyoto. Una vez allí se dispuso a buscar la residencia principal de los grandes señores de la capital y le prestaría sus servicios. En aquel momento de indecisión pasó por la calle un gran cortejo delante de un elegante carro. Decidió que lo seguiría. Bajó entonces del árbol y lo persiguió hasta llegar a un portón de entrada a la mansión del Gran Señor Sanjo. Debido a su tamaño nadie notó su presencia cuando entró detrás del carro. La noche caía e Issun-Bōshi escuchó el sonido de un *koto* (arpa). Decidió ir a ver quién tocaba una melodía tan armoniosa. En compañía de un grupo de samuráis y varios criados el Gran Señor Sanjo escuchaba tocar a su hija, Haru.

Al terminar de tocar, el pequeño joven reclamó humildemente la atención del Gran Señor Sanjo. Todos se extrañaron, pues al mirar de un lado a otro no

vieron a nadie. Entonces Issun-Bōshi grito con más fuerza hasta que uno de los samuráis se percató de su presencia y avisó al resto. Después de hacer una reverencia se acercó y se inclinó ante el Gran Señor Sanjo.

—Mi nombre es Issun-Bōshi y deseo convertirme en samurái. Si me aceptáis, mi voluntad para cumplir vuestras órdenes no tendrá ningún límite.

El Gran Señor Sanjo lo observó detenidamente. Su coraje y empeño eran encomiables, pero su tamaño dejaba mucho que desear para convertirse en un samurái. Sin embargo, la voz de Haru interrumpió sus pensamientos.

—Mi señor, sería para mí un placer que Issun-Bōshi fuese asignado a mi servicio.

Su padre la miró con una sonrisa y decidió acceder a sus deseos. En respuesta, el joven héroe hizo una reverencia aún más profunda que la anterior.

El pequeño aprendiz de samurái estaba constantemente pendiente de su joven señora: vigilaba sus aposentos por las noches, la acompañaba en todo momento, trituraba la tinta para que pudiese escribir sus cartas y llevaba a cabo cientos de tareas para y por ella. En poco tiempo, Haru e Issun-Bōshi se hicieron buenos amigos. Cuando nuestro héroe tenía un rato libre practicaba con la aguja que le hacía de espada. Pese a las bromas de los otros samuráis, día tras día estaba más cerca de alcanzar su sueño.

Tres años pasaron. Una mañana Haru decidió ir a visitar el templo de Kiyomizu, en el momento exacto en que florecen los árboles. Como en varias ocasiones Issun-Bōshi fue a acompañarla. El camino nunca tuvo ningún peligro destacable, pero esta vez habían llegado rumores de que un demonio merodeaba por la zona. El Gran Señor Sanjo no creía del todo en criaturas sobrenaturales, pero sí temía a los bandidos y maleantes. Por esta razón, ordenó que una diestra escolta acompañase a su hija hasta el templo.

Cuando Haru y el séquito de doncellas, criados y samuráis llegaron a Kiyomizu pensó que podrían pasar la mañana allí. La joven estuvo gran parte del tiempo rezando ante la figura de Kannon de once cabezas mientras que Issun-Bōshi montaba guardia en la puerta. Después de comer la comitiva se puso de nuevo en marcha. Al empezar su viaje de regreso oyeron crujir y vieron temblar los árboles que había cerca del camino. Un inmenso demonio hizo acto de presencia. Los samuráis huyeron despavoridos ante semejante monstruosidad, algunos dejaron atrás incluso sus armas. Por su parte, los criados se escondieron y las damas se desmayaron todas menos una, que corrió a esconderse tras un arce. El demonio aprovechó la situación para

agarrar a Haru, quien temblaba de terror, con su enorme zarpa peluda y le tapó la boca con su sombrero con la otra mano.

—¡Vaya! Es mi día de suerte. Una jugosa y blanca muchacha.

Un chillido agudo lo distrajo. Era Issun-Bōshi trepando por su pierna. La criatura sacudió al joven hasta quitárselo de encima, pero él volvía a encaramarse sobre él con más ímpetu y ganas que la vez anterior. Harto de la situación, el vil ser consiguió agarrarlo y lo engulló de un bocado para asombro de Haru.

En cuestión de un instante el demonio aflojó la presión en el brazo de la joven y comenzó a retorcerse de dolor. El valiente Issun-Bōshi estaba sometiendo al monstruo desde dentro, el cual acabó por vomitarle, pero no se deshizo de él. Nada más salir de entre sus fauces se aferró a su bigote y subió a su nariz causándole múltiples pinchazos por todo su rostro. Sin poder aguantar más, la criatura soltó a Haru y volvió al bosque, del cual no se atrevió a salir nunca más. En su huida dejó caer un martillo mágico. La joven lo cogió y miró a Issun-Bōshi, quien estaba pensando lo mismo que ella.

—Crece, Issun-Bōshi, crece —canturreaba la muchacha mientras golpeaba el suelo con el martillo—, crece hasta que alcances los seis pies de altura, Issun-Bōshi.

El padre y la madre de Issun-Bōshi aún se asombraban de todo lo que su hijo había conseguido. Pese a llevar un largo tiempo viviendo en la capital seguían sin creer lo ocurrido. Su hijo se convirtió en un samurái al servicio de la familia más poderosa de todo Kyoto, también se casó con la hija del Gran Señor Sanjo y, además, ya no era pequeño. Su madre pensó que ya no era adecuado llamarle Issun-Bōshi, sino Hōshi, pero la costumbre era la costumbre, y aunque consiguió más fama y gloria siempre fue conocido como Issun-Bōshi, el samurái de una pulgada de alto.

EL TIRO AL ABANICO

Durante la segunda mitad del siglo **XI** y todo el siglo **XII** surgieron dos familias que pugnaron por el dominio de Japón: los Minamoto o Genji y los Taira o Heike. A través de la fuerza del arco, el caballo y la espada se enfrentaron en las Guerras Genpei. Contando con el ejército más numeroso, Minamoto no Yoritomo se hizo con el dominio del país tras su victoria definitiva en la batalla de Dan no Ura (1185) y su nombramiento como *shōgun*, que dio inicio al Shogunato Kamakura (1185-1333).

El arco fue una de las primeras armas que los guerreros japoneses empezaron a utilizar forma especializada durante el siglo IX. En cambio, el abanico, considerado como el recurso femenino paradigmático empleado para ocultar parcialmente una sonrisa o ciertas miradas, sirvió como un arma y una herramienta que ayudaba a los samuráis de mayor rango a dar órdenes durante la batalla.

* * *

Según se cuenta, fue Kiyomori quien llegó a detener al mismísimo Sol con un sencillo movimiento realizado con su abanico desplegado. A raíz de ello, los guerreros Heike llevaban con mucho orgullo el símbolo del disco rojo del sol.

En la parte este de la isla de Honshū el clan Minamoto, rival del clan Taira, al mando de Minamoto no Yoritomo, se dirigía hacia las llanuras de Yamato.

Su primo, Minamoto no Yoshinaka (1154-1184), lograba una victoria tras otra, lo que le llevó a desear aún más poder del que tenía, comenzando a pensar incluso en rebelarse contra su señor. Fue entonces cuando Yoritomo decidió enviar a su hermano Minamoto no Yoshitsune para que le hiciese frente tomando el mando de los ejércitos del clan Minamoto. Gracias a esta conspiración pudieron alcanzar a Yoritomo cerca de la capital, Kyoto, antes de que pudiese llevar a cabo su malicioso plan.

Tiempo después, durante la estación de otoño del año 1185, el clan Minamoto había obligado al clan Taira a hacerse a la mar. Ambos ejércitos se enfrentaron en Yashima, donde terminaría por librarse la última batalla. El clan Minamoto se encontraba acampado a orillas del mar, donde la flota del clan Taira esperaba en silencio a comenzar su desembarco.

Con los primeros rayos que iluminaron las montañas del oeste el clan Minamoto pudo ver un pequeño esquife, el cual resaltaba por encima del resto de la flota enemiga acercándose lentamente a tierra. Cuando estuvieron cerca de la orilla detuvieron su marcha y se posicionaron de forma que la barca quedase de cara al ejército Minamoto. Dicha maniobra excitó la curiosidad de sus oponentes, quienes se apresuraron a ir a la playa sin parar de preguntarse que podría significar aquel extraño movimiento.

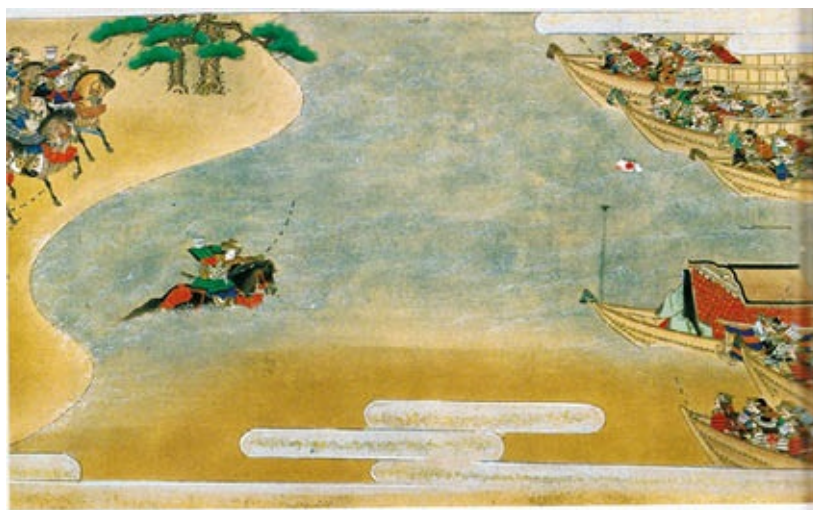
En la proa de la embarcación podía verse colgado a lo alto de un largo palo un abanico adornado con el símbolo del disco rojo del sol. A su lado había una mujer joven de escasos dieciocho años, elegante y bonita, que hacía señales con la mano en dirección a tierra, retando a los guerreros Minamoto para que lo derribasen.

—Tal enemigo no merece más que desprecio. ¿Quién hay de entre nosotros capaz de cumplir con este desafío? ¿Acaso no hay nadie que pueda acertar en ese abanico disparando una flecha? Si es así, caerá una gran vergüenza sobre todos nosotros. Mas si uno de vosotros disparase y no diese en el blanco, tendríamos que soportar igual deshonor. Así pues, que tire al abanico quien crea que pueda alcanzarlo —gritó Yoshitsune a sus tropas.

Gran parte de los guerreros se miraban entre ellos, pero ninguno dijo nada ni dio un paso adelante. Fue en ese momento cuando uno de los seguidores de Yoshitsune dijo:

—Hay entre nosotros un *bushi* capaz de tal proeza. Su nombre es Nasu no Yoichi Munetaka, natural de Shimozuke e hijo de Nasu no Taro Suketaka. Preguntémosle si quiere demostrarnos su habilidad y destreza con el arco.

Yoshitsune mandó que fueran a buscar a Munetaka para que se presentase ante él. Cuando se reunieron, Yoshitsune miró al joven *bushi* y le ordenó que tirase una de sus flechas contra el abanico de los Taira. Munetaka era un joven que apenas superaba los veinte años. Desconcertado por haber sido elegido para tal proeza de entre todos los valientes y preparados guerreros del ejército Minamoto, Munetaka empezó a excusarse y a sentir una enorme presión, ya que si su flecha no daba en el blanco resultaría una deshonor para él, su familia y el ejército entero.



Emaki del Heike monogatari: la batalla de Yashima y triunfo de Nasu no Yoichi.
Museo Watanabe, prefectura de Tottori.

A pesar de ello, Yoshitsune insistió de tal manera que a Munetaka no le quedó más opción que aceptar. El día 18 de febrero, nuestro joven héroe subió a su caballo negro, tomo las doradas riendas y avanzó decidido hacia la orilla. Se colocó frente a la pequeña nave mientras un fuerte viento del norte soplaba agitando las aguas del mar. Colocó una de sus flechas en su arco y se dispuso

a soltarla, pero antes, cerró sus ojos y rezó al dios de la guerra Hachiman para cumplir con su objetivo. Además, juró para sí que si no conseguía acertar pondría fin a su vida.

Tras realizar su plegaria, la mar se fue calmando poco a poco. La barca y el abanico quedaron casi inmóviles. Fue entonces cuando el joven Munetaka tensó su arco y flexionó su codo con tal fuerza que el lomo y la cuerda se asemejaban a una luna llena. Apuntó con todo el cuidado que pudo. Soltó su flecha, la cual silbaba mientras volaba por encima del mar, con tal precisión que el proyectil atravesó el mismísimo nudo del abanico.

El emblema del clan Taira fue desprendido del extremo del bambú donde se le había colocado, dando dos e incluso tres vueltas, al igual que lo hacen las hojas cuando se desprenden de los árboles en los meses de otoño. Un silencio absoluto colmaba el ambiente mientras los rayos del sol poniente rozaban el abanico, que aún se mantenía a flote en la superficie del agua hasta hundirse en las profundidades del mar.

Al presenciar este suceso, los guerreros del clan Minamoto aplaudían y gritaban en señal de victoria. El ejército Taira se mantenía aún en silencio y sencillamente golpeaban las bordas de sus barcos, admirando todavía en sus mentes la maravillosa proeza de la que habían sido testigos, a pesar del mal presagio que hacía declinar su fortuna.

Así pues, el clan Taira se retiró sin presentar batalla y Nasu no Yoichi Munetaka se convirtió en una de las figuras más emblemáticas y recordadas de Japón.

JU-ROKU-ZAKURA: EL CEREZO DEL DECIMOSEXTO DÍA

La floración del cerezo o *sakura* es celebrada por cientos de miles de personas cada año desde Okinawa hasta Hokkaidō durante los días de primera, que pueden tener lugar desde finales de febrero y principios de marzo o en la última etapa de abril e inicios del mes de mayo. Estas flores suelen alcanzar su plenitud en torno al día siete de abril, principalmente en la ciudad de Tokyo, donde existen muchos parques para poder realizar el *Hanami* (observar las flores), como Ueno o Shiba, además de amplias avenidas y regiones, como Mukōjima o Asukayama y Koganei. Sin embargo, los lugares más famosos de todo Japón son Yoshino, en las montañas de Yamato, y Arashi-yama, cerca de la ciudad de Kyoto.

La flor del cerezo revela el temperamento de un pueblo lleno de un amor incondicional por la belleza, ya que, durante todo el año, ansían poder ver aquellos pétalos que van muriendo lentamente, pero que nunca terminan por apagarse. Su hermosura suele ser comparada con la belleza femenina y no es un árbol que se cultive por su fruto, sino por su flor, la cual es preservada en sal para hacer té y ha sido adoptada como el auténtico espíritu del pueblo japonés.

Existe un árbol del cerezo en Waketori que crece únicamente en el distrito de la provincia de Iyo (actual prefectura de Ehime). Su nombre es *Jiu-roku-zakura* (el cerezo del decimosexto día), hoy en día escrito como *Ju-roku-sakura*, que solo florece durante el día 16 del mes de enero durante el período del Gran Frío, según el antiguo calendario lunar. Este suceso era sorprendente, puesto que los cerezos no suelen echar sus flores hasta la llegada de la primavera. Sin embargo, el cerezo del día dieciséis es muy especial, sus tiernos capullos no salen por sí solos, sino por la fuerza del espíritu de un hombre que yace dentro de él encerrado.

* * *

Un samurái de Iyo poseía un cerezo en el jardín de su casa que florecía como cualquier otro entre los meses de marzo y abril. El guerrero había pasado su más tierna infancia jugando entre sus ramas, como el resto de sus familiares y ancestros año tras año, pero ahora, siendo ya un anciano y sin descendencia, veía cómo se encontraba solo en este desdichado mundo. Para colmo pudo comprobar como su preciado árbol empezaba a enfermar y morirse poco a poco. Sus amigos le llevaron otro cerezo más joven. Con agradecimiento y humildad lo recibió contento, pero en lo más profundo de su ser seguía sufriendo por su amado amigo.

El día dieciséis del mes de enero se le ocurrió una idea reveladora, ya que recordó un antiguo medio para salvar al cerezo. Fue al jardín, se inclinó ante el árbol y le dijo:

—Dígnate, yo te lo ruego, a florecer una vez más, porque voy a morir por ti...

La solución ante tal funesto destino para el cerezo residía en una creencia, según la cual era posible transmitir la vida a otros seres vivos, si los dioses lo permitían. Esta ceremonia se solía expresar con la frase *migawari ni tatsu* (actuar como sustitutivo). De acuerdo con las costumbres de los samuráis, colocó un paño blanco en el suelo, bajo el cerezo, y poso sobre él unas

cubiertas, donde se sentó e hizo el harakiri (cortar vientre). Al morir su espíritu voló al árbol, el cual floreció en un instante.

Aún sigue floreciendo todos los años el día 16 del primer mes del año, en la época de las nieves.

EL DEVORADOR DE CADÁVERES

En las distintas regiones del archipiélago se cuentan relatos sobre espíritus hambrientos y sedientos conocidos como *jikininki* (duende devorador de los seres humanos). Son un tipo de criaturas tenebrosas provenientes del *gaki*, espíritus o almas de personas que han sido en su vida celosas o codiciosas y que por haber vulnerado los preceptos del budismo se han reencarnado con esa condición. La única manera de poder ser liberados es mediante el recuerdo de su memoria en el mundo de los vivos o a través de las ofrendas.

* * *

El monje budista Musō Kokushi (1275-1351) de la escuela Rinzai, calígrafo, poeta y el más reputado diseñador de jardines *zen*, caminaba solo por la provincia de Mino (actual prefectura de Gifu) perdido, sin dar con ningún lugar donde poder pasar la noche. Deambulando durante varias horas por la zona, divisó sobre una colina un *anjitsu*, una de las ermitas construidas por los monjes que desean vivir apartados del mundo en soledad. El edificio se caía a pedazos y, para sorpresa del *bonzo*, moraba dentro un anciano monje. Musō le pidió poder pasar la noche allí, pero el viejo se negó de forma fría y contundente, aunque tuvo a bien indicarle cómo llegar a una aldea próxima a la ermita.

Pasando por alto la tosquedad del anciano, Musō Kokushi continuó su camino hasta la villa que el ermitaño le indicó. Allí fue bien recibido por el jefe de la aldea que lo llevó a una estancia de su hogar, aunque antes tuvo que pasar por la sala principal donde había reunidas más de cuarenta personas en silencio. Después de una agradable cena, el monje, ya cansado, fue a dormir. No tardó en despertarse al oír un amargo llanto en la oscuridad de la medianoche. Sin pensárselo dos veces, corrió la puerta de su habitación y el jefe de la aldea lo saludó e hizo una reverencia mientras alumbraba la zona con una lámpara a la vez que decía:

—Siento comunicaros que ahora yo soy el jefe de la aldea, ya que mi padre falleció poco antes de que llegais aquí, si no os lo dijo nadie era para

evitaros cualquier molestia. Las personas que visteis antes al llegar son los vecinos del pueblo, quienes querían rendirle un último homenaje al difunto. He tenido que importunaros para avisaros que según nuestras costumbres tras la muerte de un habitante ninguno de los vivos pasa la noche aquí. Por ello nos disponemos a partir a una localidad cercana, ya que a altas horas suceden cosas muy extrañas. Así pues, pensamos que sería mejor que nos acompañase, puesto que gozara de mejor compañía y alojamiento, aunque siendo un *bonzo* puede que no temáis quedaros con el fallecido. Haced lo que gustéis.

—Os doy las gracias por haberme hospedado de manera tan cortés, pero lamento que no me comunicaseis la muerte de vuestro padre, si bien estoy agotado por el viaje, también podía haber oficiado una ceremonia en su honor. Sin embargo, puedo quedarme a velar el cuerpo hasta vuestra vuelta si aún me lo permitís. No os aflijáis por mí, no temo a los espectros ni a los demonios.

Después de pedirle que tuviese cuidado y agradecerle el favor, los aldeanos se fueron y el *bonzo* se quedó solo dentro de la casa. Fue a la habitación donde estaba el difunto y comenzó a realizar las ceremonias fúnebres. Mientras meditaba percibió una silueta difuminada e inmensa que entraba en la estancia sigilosamente. Musō Kokushi se quedó inmóvil y enmudecido al ver una figura extraña que cogía al cadáver y lo devoraba, consumiendo primero la cabeza y luego continuó por las ofrendas hasta que acabó desapareciendo.

Los aldeanos al volver no se sorprendieron ante la desaparición del cuerpo y sus ofrendas. El dueño de la casa le dijo:

—No hemos dejado de temer por vos en toda la noche. Es lógico que os asombréis por lo ocurrido, ya que habréis visto cosas extrañas, y cuando no nos hemos ido han pasado sucesos más graves.

Tras contar lo que había visto, presenció atónito que a nadie pareció sorprenderle, los lugareños le dijeron que no era para menos, aquello llevaba sucediendo desde hacía muchas generaciones. Pensativo preguntó:

—¿Acaso el monje de la montaña no suele bajar a realizar las ceremonias funerarias?

—¿De qué monje habláis? Ya hace muchos años que no reside ninguno por este lugar. Quizás estéis desvariando debido a vuestro viaje.

Aquella explicación no convenció al *bonzo* que decidió despedirse y, antes de continuar con su camino, se dirigió al *anjitsu* para ver al monje. Esta vez cuando se encontraron el anciano monje invitó a Musō Kokushi a entrar, y nada más hacerlo, con una solemne reverencia y apenado gritó:

—¡Me siento terriblemente avergonzado!

—Por favor, no debéis avergonzaros por no alojarme —expuso Musō—, me indicasteis el camino cortésmente a la aldea y os lo agradezco profundamente.

—Nunca invito a nadie a mi hogar, pero eso no es lo que me avergüenza. Estoy abochornado porque vieseis mi auténtico ser, ya que fue a mí a quien visteis esta noche. ¡Yo devoré el cadáver de aquel hombre! Soy un *jikininki*. Hace mucho tiempo que soy el único *bonzo* de esta región. Las personas venían aquí y traían a sus fallecidos para cumplir con los oficios fúnebres. Sin embargo, yo solo quería divertirme, bebiendo y comiendo. Me hice monje con afán de lucro y mi egoísmo ha hecho que vuelva a la vida como un *jikininki*. Por ello, debo alimentarse de los cadáveres de la comarca. Os imploro vuestra ayuda para huir de esta terrible existencia, atendedme con vuestras plegarias.

Al terminar de hablar, el anciano y la ermita desaparecieron. Musō Kokushi se había quedado solo, arrodillado en la colina junto a un desgastado y musgoso sepulcro de un monje entre las altas hierbas del lugar.

LA BALLENA Y EL BUDA DE KAMAKURA

El siguiente suceso tuvo lugar durante el siglo XIII, cuando los samuráis controlaban la vida política de Japón, y hace referencia a la estatua sedente de Buda, conocida como Daibutsu: Gran Buda o Buda Gigante. Terminada a mediados de siglo, aquella imagen del iluminado quedó a la intemperie dos siglos después a causa de un tsunami que arrasó con el santuario que la cobijaba. Hoy en día está situado en el templo budista de Kōtoku-in, en la ciudad de Kamakura, y es la segunda escultura más grande de Buda del mundo, por detrás del Gran Buda del templo de Tōdai-ji de la ciudad de Nara. Aunque el ser humano siempre tuvo muy claro su tamaño, hubo una criatura marina que no estuvo del todo de acuerdo.

* * *

El clan Hōjō gobernaba el archipiélago japonés desde la ciudad de Kamakura, la capital del Shogunato, donde habían construido una inmensa estatua de bronce dedicada a Buda. La figura media más de cincuenta pies de alto, con una circunferencia de noventa y ocho pies, la longitud de su rostro era de ocho pies y sus pulgares de tres pies. Las calles y carreteras cercanas a la urbe

siempre estaban llenas de curiosos y peregrinos que querían ver la estatua de Buda más grande del mundo.

Los rumores sobre esta maravilla llegaron a todos los rincones del país, e incluso los pescadores, mientras tendían sus redes, los propagaron hasta oídos de la poderosa ballena. Este animal, que se consideraba a sí mismo la criatura más poderosa de todas, no iba a aceptar la presencia de un rival mayor que ella. Los celos iban en aumento cada día, sin dejarla comer ni dormir. Un día decidió compartir su preocupación con el tiburón, preguntándole:

—¿Cómo es posible que pueda haber en este mundo alguien mayor que yo?

—Yo también tengo mis dudas —contestó el escualo—. Pero, si quieres, puedo ir a los mares del norte y acércame a la costa. Una sola mirada me bastará para comprobar si los rumores son ciertos.

El tiburón se dispuso a ayudar a su amiga para descubrir la verdad y aliviar su pesar. Nadó sin pausa hasta las costas de la provincia de Sagami (actual prefectura de Kanagawa) donde estaba Kamakura. Al llegar a la playa cayó en la cuenta de que no podía continuar su viaje, ya que le era imposible viajar por tierra. Pensó en renunciar cuando vio un ratón que correteaba por los juncos. Le explicó el motivo por el cual estaba allí, y el roedor, totalmente decidido, se ofreció amablemente a ir a la capital y tomar las medidas de la estatua.



Una de las primeras fotografías del Gran Buda de Kamakura. Felice Beato, 1867.

El ratón llegó a Kamakura y entró en el templo donde estaba la imagen de Buda. Comenzó a andar alrededor de ella y contar sus pasos, que en total fueron cinco mil. Cuando terminó, volvió a la playa donde le esperaba el tiburón y le informó. Agradecido el escualo se despidió y retornó junto a la ballena. Al contarle todo, el cetáceo se alteró aún más, ya que con eso datos no podía hacerse a la idea de su tamaño real, de ahí el dicho: «El conocimiento incompleto resulta peligroso». Su desesperación llegó al punto de averiguarlo por sí misma. Se puso a nadar y al llegar a la costa, con la ayuda de sus botas mágicas, caminó por la tierra hasta llegar a la capital por la noche. Llamó a la puerta del templo de forma insistente hasta que una voz le dijo:

—¡Entra!

—No puedo —respondió el cetáceo—. Soy demasiado grande para esta puerta. ¿No podrías salir tú a fuera para poder verte?

El animal marino se asombró al ver que con quien estaba tratando era el compasivo Buda. Respetuosamente, la ballena se inclinó ante él hasta que su cabeza tocó el suelo. Por su parte, Buda abrió de par en par sus ojos, los cuales solían estar entornados, dejando también claro su asombro al verla y admirando a una criatura con tal descomunal tamaño.

Los ruidos despertaron al superior del templo, quien se asustó al comprobar que la estatua no estaba en su sitio. Las voces de afuera lo atrajeron, salió y se quedó perplejo al ver a aquellas dos moles. Creía estar en un sueño hasta que ambos le invitaron a participar en la conversación, e incluso le pidieron que usara su rosario para medirlos a los dos.

Buda y la ballena contenían el aliento esperando a que el *bonzo* se pronunciase. Al final resultó que el cetáceo media cinco centímetros más que la estatua. La felicidad del mamífero no tenía parangón. Volvió al mar mientras Buda regresaba a su pedestal, resignado fácilmente gracias a su sabiduría infinita, para no moverse jamás al comprobar definitivamente que no era tan grande como creía y se decía.

EL LADRÓN Y EL HILO DE ARAÑA

La siguiente historia tiene lugar en dos espacios de la religión budista: el Paraíso, con el Estanque de los Lotos, y lo más profundo del Infierno, junto a la Montaña de las Agujas y el Lago de Sangre. Este es un lugar de oscuridad reservado para aquellos que se distanciaron del camino de la iluminación, pero para un ladrón podría ser su última oportunidad para evitar un funesto destino.



Detenido al bordo del Estanque de los Lotos tras dar un paseo, Buda observaba las flores, blancas como las perlas, de estambres y pistilos dorados. Su mirada atravesó las hojas de loto hasta ver las profundidades del mismísimo Infierno. Allí, Kandata el ladrón, suplicaba ante su funesta suerte. Fue en aquel momento cuando Buda recordó la única buena acción de aquel desdichado hombre.

Un día Kandata se apresuraba por el bosque cuando vio a una araña que deambulaba por el camino. Sintió un perverso deseo de querer alzar el pie y aplastarla, pero un sentimiento aún más noble le disuadió:

—A pesar de ser una criatura insignificante, seguro que ama la vida. No voy a ser tan cruel de privarte de tu mera existencia por un simple capricho.

Buda decidió entonces recompensarle por aquella buena acción y decidió darle la oportunidad de escapar del Infierno. A su vera había una araña que tejía su hermosa tela, la cual alzó suavemente entre sus dedos y dejó caer por un espacio que había entre las hojas de loto hasta llegar junto a Kandata. El

ladrón alzó la vista y contempló en la oscuridad como descendía desde lo alto un hilo plateado hacia él. A su paso la tela irradiaba la más pura luz que jamás había conocido y, temiendo que el resto de los condenados pudiesen verlo, saltó sin pensarlo para agarrarlo.

Comenzó a trepar sin dudarlo, pensando que era su única opción para escapar del bárbaro abismo en el que se encontraba. Como afamado ladrón que fue, no le costó mucho esfuerzo ascender, sin embargo, salir del Infierno no es tan sencillo. Tras haber recorrido cientos de kilómetros sus fuerzas empezaban a abandonarle y, para colmo de males, no había avanzado mucho. Decidió detenerse para descansar un rato, miró hacia abajo y pensó: «Vencí». Ya saboreaba la libertad a la vez que se echaba a reír como hacía tanto tiempo que no lo hacía. Entonces su alegría se esfumó por completo al ver que otras personas empezaban a trepar también por el hilo de araña. El miedo le sobrecogió al caer en la cuenta de que la tela no podría aguantar tanto peso, aún peor sería si se rompía a medio camino.

—¡Malditos insensatos! —gritó Kandata—. Este hilo de araña es mío. ¿Quién os ha dado permiso para subir? ¡Fuera! ¡Marchaos todos de aquí!

En aquel preciso momento el hilo se rompió por el sitio que estaba agarrando Kandata y se precipitó en cuestión de segundos de nuevo en el submundo.

Buda había contemplado toda la escena. Al ver a Kandata caer al fondo se apenó profundamente mientras se alejaba entre las flores blancas de loto, puesto que los pensamientos del ladrón aún no eran puros. Deseó que todos cayesen y que el triunfase a expensas de los demás. Ese fue el motivo por el cual llegó su funesto final.

HISTORIAS DE GUERREROS EN EL PERÍODO TOKUGAWA

El período Tokugawa supuso el fin de las grandes guerras y cerró el proceso de unificación del país a manos de Tokugawa Ieyasu (1542-1616). Este *daimyō* se proclamó *shōgun* y dio comienzo a una época de paz de más de dos siglos. Fue durante esos años que tuvieron lugar dos de los sucesos más recordados por el pueblo nipón, debido a su heroicidad y al cumplimiento de los dictámenes del *bushidō* (el camino del guerrero).

El incidente de Akō

Este relato es conocido en Occidente, gracias a Algernon Bertram Freeman Mitford (1837-1916) y su obra *Tales of Old Japan* (1871), como la historia de los *Cuarenta y siete rōnin*, que aún goza de una entusiasta admiración por parte de todo el pueblo japonés. Ha pasado a la posteridad como la mayor exhibición del código moral del samurái, ya que pese a las ofensas recibidas la costumbre de estos guerreros era vengarse. No obstante, durante el Shogunato Tokugawa la venganza estaba penada por ley con la muerte. En este episodio de la historia de Japón puede verse cómo el no vengarse implicaba caer en el ostracismo por no haber sabido hacer justicia.

* * *

En el año 1701, Tokugawa Tsunayoshi (1646-1709), quinto *shōgun* del clan Tokugawa, pidió a dos *daimyō* —Kamei Korechika (1669-1731) y Asano Naganori (1665-1701), señor del castillo de Akō en la provincia de Harima (prefectura de Hyōgo)— que recibiesen a los emisarios del emperador Higashiyama (1675-1710) que llegaban desde Kyoto a Edo. Sin embargo, ambos no conocían del todo las normas de protocolo y etiqueta, por lo que el emperador asignó a un alto oficial de la Corte, Kira Yoshinaka (1641-1703), para que los instruyese.

El trato de Kira a los *daimyō* era indigno para su posición. Asano aguantaba con rectitud, pero Kamei no podía soportarlo más, por lo que decidió matar a Kira. No obstante, uno de sus consejeros se adelantó a sus planes y decidió agasajar al instructor con una cuantiosa cantidad de dinero. De la noche al día el comportamiento de Kira cambió con respecto a Kamei, pero no con el señor Asano, quien continuaba recibiendo ofensas e iban acrecentándose. Un día el oficial de la Corte le faltó al respeto de tal manera que el señor de Akō atacó al oficial del *bakufu* sin pensárselo dos veces. Sacó su *katana* (sable largo) para ejecutarlo, aunque solo tuvo tiempo para hacerle un pequeño corte en la frente antes de que los allí presentes le detuviesen.

Tras este suceso se celebró un juicio donde se condenó al señor Asano a morir realizándose el *seppuku* (vientre a cortar). Su castillo en Akō, tierras y propiedades fueron confiscados por el Gobierno, quedando sus vasallos automáticamente convertidos en *rōnin* (hombre ola). Muchos de ellos decidieron trabajar de mercaderes o artesanos, pero un grupo de cuarenta y siete de los antiguos samuráis se propusieron vengar a su señor para recuperar el honor perdido. Quien iba a estar a la cabeza de tan peligrosa misión fue el consejero principal de Asano, el capitán Ōishi Yoshio (1659-1703), el cual ha pasado a la historia como Ōishi Kuranosuke por el cargo que ocupaba.



Bakemono Chūshingura: Actos del Kanadehon Chūshingura del 1 al 11. Utagawa Kuniyoshi, c. 1836. Museo de Arte de la Universidad de Princeton, Nueva Jersey.

Durante meses esperaron pacientemente, ya que Kira conocía la obligación de venganza que el *bushidō* les imponía, a pesar de que el Gobierno de los Tokugawa se lo había prohibido expresamente. Por ello, pidió a su suegro del clan Uesugi una gran cantidad de samuráis como protección. Una vez con estos guerreros de su parte, el oficial de la Corte comenzó a enviar espías para ver si los *rōnin* iban a vengarse. Ōishi propuso que se separaran y buscasen trabajo, para que Kira bajará la guardia. También decidió retirarse a Kyoto para dedicarse a beber, frecuentar burdeles y apostar de tal manera que un día su esposa no puede más, le planta cara y terminan divorciándose.

Las últimas noticias del antiguo consejero de Akō llegan rápidamente a Kira, quien decide que ha llegado el momento de devolver a su suegro los samuráis que le cedió como protección y olvidarse de los *rōnin*. Fue entonces, tras un año y medio, cuando Ōishi puso en marcha su plan dirigiéndose a Edo, donde sus seguidores, que habían conseguido infiltrarse hace ya tiempo, le esperaban. El antiguo capitán dividió las fuerzas en dos equipos para asaltar la residencia de Kira en 1702 durante una tormenta de nieve. La primera unidad la dirigía el propio Ōishi y la segunda su hijo mayor, Chikara.

Tras haber acabado con todos sus guardias, encontraron a Kira escondido. Después de haberlo apresado Ōishi le explicó quiénes eran y porqué estaban allí. Le pidieron entonces que se hiciese el *seppuku* para salvaguardar su honor y reparar la ofensa cometida. Pero Kira se negó, obligando con ello al propio Ōishi a cortarle la cabeza y llevársela al templo Sengaku-ji, donde yacía su señor Asano.

A pesar de su encomiable labor que cumplía con el *bushidō* y las normas del neoconfucianismo promovidas por los Tokugawa, el *bakufu* no podía

tolerar que se le hubiese desobedecido. Los *rōnin* merecían morir, pero se habían ganado el derecho a hacerlo mediante el *seppuku*. Por lo tanto, el acto de venganza que consumaron restableció tanto la Casa de Asano como sus posesiones. Ellos recuperaron su honor y reconocimiento como samuráis, terminando por ser enterrados junto a su señor en el templo Sengaku-ji de Tokyo en el año 1703.

El batallón del Tigre Blanco

Cuando el *shōgun* Tokugawa Keiki, también conocido como Tokugawa Yoshinobu, decidió que debía devolverle el poder al emperador, gran parte de los *daimyō* y los samuráis se opusieron a este cambio. Sin embargo, el líder de los Tokugawa no dudó en llevar a cabo su proyecto y le devolvió todo el poder al *tennō*, y el castillo de Edo a sus funcionarios. A partir de ese momento comenzaron los enfrentamientos entre el ejército imperial y los samuráis, quienes veían peligrar su estilo de vida tradicional a causa de la influencia extranjera y su presencia en el país.

El emperador había iniciado un proceso de modernización tras la llegada de los estadounidenses, bajo el liderazgo del comodoro Matthew Calbraith Perry (1794-1858), a la bahía de Edo (1853) y la firma del Tratado de Kanagawa (1854); además de los Tratados de Amistad y Comercio (1858). Fue entonces cuando se iniciaron las guerras Boshin (guerras de los Años del Dragón, 1868-1869), de las cuales destacan la batalla de Ueno (4 de julio de 1868) y la batalla de Aizu (6 de noviembre 1868). Es en esta última en la que se ambienta la siguiente historia.

* * *

La región de Aizu se encuentra en la isla de Honshū, concretamente al noroeste, y siempre ha destacado por la gran destreza y el intenso entrenamiento de sus guerreros. De entre todos destacaban especialmente aquellos que protegían el castillo de Wakamatsu, capital de la región y sede del clan Matsudaira, concretamente cuatro grupos: Gorrión Rojo, Tortuga Negra, Dragón Azul y Tigre Blanco, conocido como Byakkotai (Cuerpo del Tigre Blanco). Este último era la guardia personal del señor de Aizu y tenía la fama de ser el más joven y fuerte de todos, además de conocer la cultura francesa, principalmente su lengua y sus artes militares.

El 22 de agosto de 1868, dos mil soldados del ejército imperial caminaban triunfantes tras haber vencido a cada uno de los enemigos del emperador y se

dispusieron a acabar con los últimos reductos de resistencia que había en la zona del norte y este del país. No obstante, sus conquistas se habían detenido al intentar asediar el castillo de Wakamatsu. Hiuga Naiki lideraba el batallón del Tigre Blanco, que pese a sus heroicas actuaciones en combate se vieron obligados a replegarse tras el intento de un ataque fallido a las huestes del emperador.

Cada uno de los samuráis del castillo no cedió ni un ápice del mismo, con tal furia y entrega que los asaltantes cesaron el ataque, al menos de momento. El ejército imperial decidió sitiar el baluarte defensivo con el fin de frenar el avituallamiento. En poco tiempo, los guerreros que se encontraban en el interior no tardaron en padecer de hambre y sed. La necesidad fue tal que se vieron forzados a comerse hasta sus propias monturas e incluso a sus fieles perros. Sin embargo, no mostraron desamparo alguno ante el enemigo, quienes no paraban de ser abastecidos. El señor del castillo no vio posibilidad alguna de victoria, además, sus hombres estaban condenados a morir por inanición. No deseaba tal destino para sus leales samuráis. Por ello ordenó decidido que abrieran las puertas del castillo y que murieran en combate, un final digno de tan nobles hombres.

Tras un mes desde el inicio de la contienda de Aizu, el 24 de septiembre de 1868, el conflicto llegaba a su fin. La gran mayoría de los guerreros que combatieron encontraron una muerte gloriosa, pero la del batallón del Tigre Blanco es aún recordada como la mayor de todas. El momento en el cual se decidió abrir las puertas del castillo de Wakamatsu, Hiuga Naiki llamó a filas a todos los jóvenes del grupo, quienes esperaban impacientes entrar en el campo de batalla. Los samuráis llevaron a cabo sus preparativos y se reunieron para entablar combate. Muchos de ellos, pese haber demostrado su pericia en la batalla, pidieron que se les pusiera en vanguardia, lo cual se les concedió. Se estableció el orden de formación y treinta y ocho de ellos se colocaron a la cabeza del regimiento.

Antes de salir ya sabían que era una causa perdida, pero ellos no iban a luchar por sus vidas, sino por su señor, su país y el honor. Lucharían hasta su último aliento, y demostrarían ser dignos de su posición y los célebres valores que su familia les había enseñado. No tenían otra cosa en mente.

Durante la noche previa al acontecimiento ninguno de ellos concilió el sueño, por lo que se dedicaron a bailar el *kenbu* (danza del sable), donde imitaban situaciones bélicas catando poemas de los guerreros, o hablaban de cómo iban a batirse al día siguiente. Escribían a sus familias, en especial a sus

madres, para contarles sus vivencias. La noche anterior al enfrentamiento, el batallón del Tigre Blanco hizo resonar sus voces con fuerza y alegría.

Llegó entonces la aurora del día 23 de septiembre de 1868. Una espesa niebla y fina lluvia envolvían el ambiente. Ninguno de los dos bandos podía ver nada. No obstante, no tardaron mucho en encontrarse nuestros valientes con el ejército imperial. Al grito de Hiuga Naiki: «¡adelante!», la compañía cargó contra un enemigo muy superior en número. Con el transcurso de la batalla y la lluvia arreciando, el ejército imperial logró rodear al batallón del Tigre Blanco. Solo quedaban diecinueve de estos valientes en condiciones de luchar, ya que todos los demás cayeron en combate, incluido su comandante Hiuga Naiki. A pesar de su negativa, se vieron obligados a retroceder lentamente hasta llegar a guarecerse en la montaña, consiguiendo así descansar un poco.

Fue entonces cuando se dieron cuenta de los pocos que quedaban en el grupo. Sin embargo, no se desanimaron por ello. Estaban deseosos de volver a reanudar el combate lo más pronto posible en cuanto se presentase la ocasión. Se adentraron aún más en la montaña y decidieron pasar la noche en ella.

A la mañana siguiente, los jóvenes guerreros divisaron desde la falda de la montaña una compañía de soldados que marchaba por el camino rumbo al castillo de Wakamatsu. Creyendo que se trataban de refuerzos decidieron adelantarse, pero una descarga fusilera les obligó a volver a la montaña por un sendero olvidado. Dicha ruta era un camino secreto y subterráneo que conducía a una caverna que comunicaba directamente con el castillo. Cuando los supervivientes del batallón del Tigre Blanco quisieron penetrar en ella el enemigo los vio. Una lluvia causada por el fuego de los mosquetes los envolvió, aunque únicamente fue herido uno de ellos. Viendo las pocas opciones que les quedaban se dispusieron a recoger a su compañero herido y llevarlo a gran altura sorteando como pudieron los proyectiles del enemigo.

Una vez en la parte alta del monte Iimori observaron su castillo. Guardaron silencio para escuchar el estruendo de los cañones, el ruido de los arcabuces al ser disparados y las voces de sus hermanos y enemigos. Las emociones que sentían eran casi inenarrables, pensaban que incluso los cielos y la tierra habrían de estar conmovidos ante tal suceso. De repente, la torre del castillo de Wakamatsu comenzó a arder, envolviendo la zona con una columna de humo negro y espeso que ascendía al cielo. Sus caras cambiaron radicalmente. Dejaron atrás la congoja que sentían para pasar a una actitud desafiante. Uno de los jóvenes guerreros dijo:

—Solo podemos hacer una cosa ahora, volver al castillo y defenderlo hasta la muerte.

Otro de ellos prosiguió:

—Ya hemos intentado defenderlo con todas nuestras fuerzas. Nos hemos sacrificado ante un enemigo muy numeroso, y ya no quedamos tantos como antes. Si avanzamos a falta de juicio y nos capturan sufriremos el mayor deshonor de todos. Por eso yo propongo que nos demos muerte nosotros mismos.

Un tercer compañero expuso:

—Ambos estáis en lo cierto. No obstante, aún nos queda munición y nunca es tarde para morir, después de haber agotado las balas que quedan en nuestros fusiles.

El grupo entero estuvo de acuerdo con él. El batallón del Tigre Blanco descendía ladera debajo de la montaña disparando al enemigo en cuanto este estaba a tiro hasta que se quedaron sin munición.

—¡Ahora podemos morir! —gritaron todos al unísono.

Ascendieron nuevamente por la ladera de la montaña y llegaron a su cumbre. Escogieron el espacio que les pareció más apropiado, un páramo desierto, para realizar su acto final colocándose en línea. Los sentimientos afloraron entre ellos.

—¿Dónde está mi casa? ¿Habrà sido consumida por las llamas? —dijo dulcemente uno de los samuráis mientras se alzaba sobre las puntas de sus pies para ver mejor y buscar su hogar.

Uno de sus hermanos de armas con más edad que él lo reprendió de forma severa. En cambio, otro de ellos, también algo mayor a estos dos, les alentaba diciendo:

—Escuchad. Al despedirse mi madre, previendo que este día pudiese llegar, me dijo: «¡Guarda sin tacha el nombre que te legaron tus antepasados!».

En el momento en que todos los presentes oyeron dichas palabras borraron de su mente cualquier duda o incertidumbre. Miraron por última vez al castillo de Wakamatsu y se despidieron juntos:

—Aquí estamos diecinueve, a quienes la suerte de las armas no les fue favorable. Morimos voluntariamente sobre el monte Iimori. Pero nuestras almas permanecerán aquí eternamente para velar y proteger el castillo. ¡Señor..., padre..., madre..., tened a bien mirarnos!

Tras haber pronunciado estas palabras los nobles guerreros se dieron muerte con el fin de conservar y salvaguardar su honor. Unos se abrieron el

vientre, realizando el ritual de suicidio japonés más conocido, el harakiri. En cambio, otros se cortaron directamente la garganta y algunos decidieron atravesarse mutuamente con sus *katanas*. En poco tiempo la hierba del monte Iimori quedó impregnada con la sangre de los pocos supervivientes del batallón del Tigre Blanco.

Apenas se produjo tal aciago acto, una anciana pasó por el lugar donde yacían los cuerpos sin vida de los jóvenes guerreros. La tristeza se apoderó de ella al presenciar tal dramático espectáculo. La emoción que sentía no pudo vencer la templanza de su alma, ya que muchas habían sido las desgracias que había contemplado.

—¡Qué desgracia ver así tendidos a estos admirables jóvenes! Grande es esta pérdida, aunque cumplieran con su deber y cayeran por su patria. Mas no parece que estos héroes muriesen hace tiempo. Quizás alguno de ellos respire todavía. ¡Veamos!

La gentil anciana iba de cuerpo en cuerpo para socorrer a quien lo necesitase, pero no encontró a ningún superviviente. Sin embargo, uno de los jóvenes parecía que aún respiraba. Sin más demora, la mujer lo cargo hasta la casa de un campesino que residía cerca de la zona. Cuidó del bravo samurái hasta que se recuperó. El superviviente se llamaba Inuma Sadakichi, quien tras estar recuperado cambió su nombre a Sadao, el cual vivió una larga vida y sirvió fielmente a su país.

El resto del batallón del Tigre Blanco había muerto. Diecinueve jóvenes samuráis perdieron la vida de forma voluntaria aquel día, entre los cuales diez no tenían más de diecisiete años y nueve solamente dieciséis años.

La guerra Boshin había terminado. Una nueva época comenzaba. No obstante, el recuerdo de estos jóvenes samuráis sigue presente en los corazones japoneses, sin que nadie careciera de la comprensión ante la valentía demostrada y el enorme ejemplo de su fidelidad. En honor al batallón del Tigre Blanco se realizó una ceremonia en la cumbre del monte Iimori, donde actualmente se encuentran las tumbas de piedra alineadas en el mismo lugar donde aquellos héroes dieron sus vidas por una causa mayor. El tiempo, las lluvias y la escarcha podrán destruir la piedra, pero los nombres de los samuráis del batallón del Tigre Blanco no caerán en el olvido, siempre quedarán grabados en los corazones del pueblo japonés.

La pervivencia del mundo antiguo

Los mitos, cuentos y leyendas de la cultura japonesa ya no suelen contarse tanto como antes. En la actualidad existen diversos medios de comunicación y entretenimiento que han transmitido cada uno de los relatos, creencias y seres fantásticos a las nuevas generaciones, ya fuese para el propio Japón o también para el resto del mundo. Gracias a esto las narraciones se han preservado y se han convertido en una fuente esencial para conocer las raíces y tradiciones de Japón. Además, también poseen la capacidad de enseñarnos una realidad que aún pervive y que sigue transformándose para lograr adaptarse al momento presente.

La difusión de las obras pictóricas, el manga (cómic japonés) y el *anime* (el cine y las series de animación japonesas) han ayudado en parte a que las barreras entre los países fueran desapareciendo paulatinamente. Con ello, se han abierto paso en la industria del entretenimiento y han introducido la mitología japonesa como un elemento inherente a la cultura pop generada. El manga y el *anime* tienen actualmente un papel destacado: han influido en otros sectores de la industria del entretenimiento como la de los videojuegos, por no mencionar la música. Occidente, por su parte, ha sabido aprovechar estas tendencias e influencia y ha generado una cantidad notable de *merchandising*. El manga y el *anime* han conseguido crear un vínculo cultural y transmitir una serie de valores tradicionales, una forma de reflejar la historia, sociedad y cultura japonesa a la par que realizar una autocrítica, y así mostrarlo al mundo entero.

REPRESENTACIONES PICTÓRICAS

Desde el período Nara y Heian pueden encontrarse pliegos dispuestos en horizontal que muestran una historia de forma secuencial a través de imágenes: estos se conocen como *emaki* (rollo de pintura). Al principio fueron utilizados con fines religiosos, pero con el paso del tiempo los monjes budistas comenzaron a contar las historias a través de una sola ilustración o *etoki* (pergamino pintado a mano), las cuales comenzaron a ir acompañadas por la música del *biwa*. Estos *Biwa-hōshi* (monje del laúd), juglares o cuentacuentos, recorrían el país narrando cada uno de los relatos a través de estas imágenes. Gracias a su labor, los cuentos tradicionales consiguieron conservarse de manera oral, se fomentaron leyendas nuevas sobre los personajes de sus fábulas y aportaron un toque dramático a las historias clásicas y populares, engrandecieron la vida de sus héroes y ensalzaron sus acciones prodigiosas.

Con la llegada del siglo XIV comenzaron a aparecer y volverse populares los *hyakkiyagyō* (desfile nocturno de los cien demonios), una serie de pliegos de ilustraciones en los que se mostraban procesiones de criaturas extrañas y monstruos de todo tipo. Fue el momento en el que la temática terrorífica del período Heian dejó paso a un espectáculo carnavalesco y con cierto aire cómico y burlesco.

En el período Muromachi los *etoki* se vieron reemplazados por tablillas de madera hasta que se pasó definitivamente a los *otogi zōshi* (libros ilustrados), donde se incluían historias mitológicas y fantásticas del folclore, leyendas, mitos, cuentos y, de nuevo, recreaciones de las obras clásicas, tales como el *Kojiki* o los *monogatari*.

Durante el período Edo las ilustraciones mitológicas japonesas continuaron mostrando los *hyakkiyagyō*, pero ahora incluyendo un valor lúdico: en el siglo XVII se pusieron de moda los *hyaku monogatari* (historias de los cien fantasmas), a la vez que una corriente artística muy característica, el *ukiyo-e* (pinturas del mundo flotante). Los principales maestros que ilustraron a los seres sobrenaturales fueron: Hokusai Katsushika (1760-1849), uno de los artistas japoneses más conocidos en todo el mundo gracias a sus pinturas que influyeron en el arte occidental, especialmente en la pintura impresionista francesa; y Utagawa Kuniyoshi (1798-1861), gran experto en la técnica *ukiyo-e* de grabados en madera y pintura. Sin embargo, de entre todos ellos destaca Toriyama Sekien, quien realizó unas doscientas imágenes de criaturas fantásticas, fantasmas o monstruos de Japón y de China. Uno de los juegos espiritistas más famosos de esta época fue el *hyaku monogatari kadankai*, en el que un grupo de amigos se reunía a la luz de una vela para

contar historias extraordinarias a medida que el cirio menguaba. Una vez consumido invocaban la presencia de un fantasma o suceso extraordinario.

Por último, con la llegada del período Meiji, Occidente recibió una imagen de Japón embriagadora, empapada de la visión romántica del siglo XIX, conocida como *Japonismo*. A raíz de su reciente apertura, mercancías y objetos de arte fluyeron desde el País del Sol Naciente hasta el continente europeo, como la xilografía *ukiyo-e*, en la que destacaban las representaciones de *geishas* y samuráis que hicieron proliferar una visión mística y exótica. Entre otros muchos movimientos, bajo la corriente orientalista promovida en el siglo XX por artistas y filósofos, destacó el *Zenismo*, que trataba de acercarse más en profundidad a su cultura. Actualmente vivimos una última oleada de influencia nipona que ha llegado aún más cargada de imágenes de criaturas fantásticas y seres monstruosos. Esta corriente cultural es denominada por los expertos como *Neo-Japonismo* y está totalmente presente en la vida cotidiana de ocio occidental gracias al manga, al *anime* y a las nuevas tecnologías digitales que tanto éxito están teniendo: los videojuegos.

EL MANGA

Este género literario japonés es muy semejante al cómic occidental. Sus orígenes pueden rastrearse hasta el siglo XII en representaciones de animales en posturas cómicas realizando y parodiando las actividades de los seres humanos, conocidas como *Chōjū-giga* (representaciones satíricas de animales), y elaboradas por el monje y artista Tōba no Sōjō (1053-1140). Este *emakimono* (rollo de pintura) ha sido considerado como la forma inicial del manga. No obstante, se cree que los orígenes de esta corriente artística oriental surgieron durante el período Edo, cuando se empezaron a publicar narraciones para el pueblo, llamadas *kana zōshi* (libros escritos en *kana*) y *ukiyo zōshi* (libros del mundo flotante), acompañadas por ilustraciones cómicas que seguían combinando elementos gráficos y textuales, propios o derivados del *ukiyo-e* y del *kyōka* (portada amarilla). Fue un momento en el que la parodia literaria se vio impulsada con obras como:

1. *Nise monogatari* (cantares falsos o el relato falso), caricatura del famoso *Ise monogatari* (cantares de Ise). Este último está datado en torno a los siglos IX y X, y consta de unos 125 relatos breves que combinan prosa y verso. Se cree que está inspirado en los romances y amistades del aristócrata Ariwarano Narihira (825-880).

2. *Inu makura* (la almohada perruna), sátira de *Makura no sōshi* (el libro de la almohada). Esta última es una obra escrita por la dama de la Corte del período Heian Sei Shōnagon (966-c. 1025), un diario que muestra el refinamiento, las costumbres y el modo de vida cortesano y que sigue el género literario *zui-hitsu* (a correr el pincel o siguiendo el pincel).

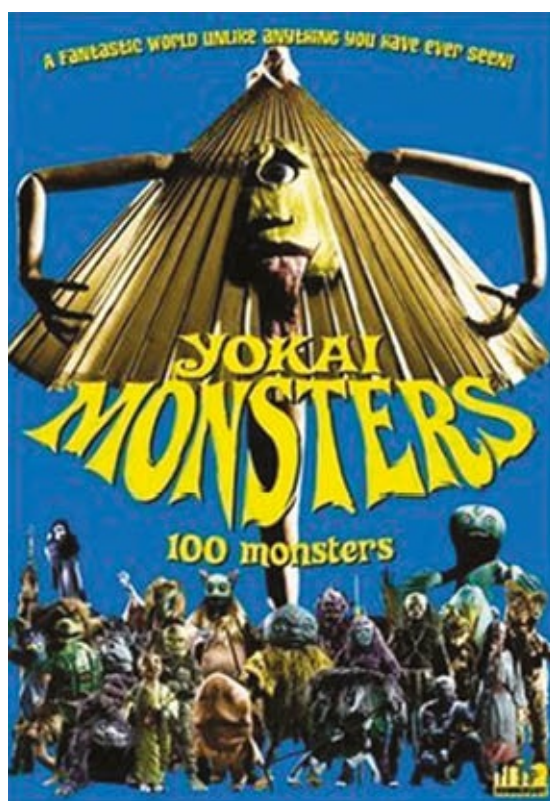
En la segunda mitad del siglo xx el manga comenzó a ganar fama e importancia en Japón, por lo que se vio proyectado hacia el exterior con cada vez más fuerza, hasta convertirse en un elemento clave de la cultura pop. Cuenta con una amplia variedad de temas, géneros y estilos, pero no por ello se trata de una simple lectura o pasatiempo, ya que suele intentar transmitir un sentimiento, una emoción o un mensaje que haga reflexionar al lector. Las obras más destacadas suelen recopilarse en revistas semanales denominadas *tankōbon* (libre independiente). El artista más conocido y responsable del desarrollo del manga fue Tezuka Osamu (1928-1989), apodado como el «dios del manga». Recibió influencias del cómic norteamericano y de los trabajos de Walt Disney. Su obra *Shin Takarajima* (La nueva isla del Tesoro, 1947) marcó un antes y un después para la población japonesa tras la Segunda Guerra Mundial, ya que se trataba de una forma de ocio fácil y asequible para todo el mundo.

Muchos *mangaka* de este último siglo han representado la mitología en estas historietas, de los cuales cabría destacar a Shigeru Mizuki (1922-2015), autor del célebre *manga Ge-Ge-Ge no Kitarō* (El croar, croar, croar de Kitarō o Kintarō del cementerio, 1959), *Kappa no Sanpei* (Escuadrón de Kappa, 1969), y una serie de catálogos sobre los *yōkai*, los cuales les clasifica por sus características y espacios en los que aparecen. Por otro lado, las representaciones del ciclo de Izumo y varios temas sobrenaturales traídos por Takada Yūzō (1963-presente) en su *manga Burū Shīdo* (Blue Seed, 1992-1996). El fabuloso Toriyama Akira (1955-presente), con su mundialmente conocida saga de *Doragon Bōru* (Dragón Ball, 1984-1995) y su nueva entrega *Doragon Bōru Sūpā* (Dragón Ball Super, 2015-presente). El desconocido creador Ōba Tsugumi y su afamada creación repleta de *shinigami* y duelos intelectuales *Desu Nōto* (Death Note, 2003-2006). O el reconocido Kishimoto Masashi (1974-presente), creador del popular manga de *Naruto* (1999-2014), donde se reflejan cientos de aspectos mitológicos, históricos y culturales.

El manga está íntimamente vinculado con el *anime*, el cual ha proporcionado en la mayoría de los casos las historias que se han adaptado a este género cinematográfico y a los videojuegos, si bien algunas veces se ha podido dar el caso contrario.

LA CINEMATOGRAFÍA JAPONESA Y EL ANIME

Gran parte de los personajes de las historias de este libro aparecen en películas japonesas de temática muy variada, en las cuales siempre suelen destacar los *yōkai*, *yūrei*, monstruos y animales. En la película *Dreams* (Sueños, 1990) del gran cineasta Kurosawa Akira (1910-1998) aparecen ocho de los sueños del propio artista, donde pueden encontrarse diversas criaturas del folclore nipón, como los *kitsune*, la *yuki-onna* y los *oni*. También podemos encontrar otros directores japoneses que reprodujeron los seres mitológicos y los relatos de fantasía en sus obras, como pueden ser: Nakata Hideo (1961-presente) con su popular *Ringu* (1998), basada en la leyenda de fantasmas del período Edo *Banchō Sarayashiki* y adaptada por el director estadounidense Gore Verbinski con el nombre *The Ring* (2002); Ichikawa Kon (1915-2008), quien llevó a cabo el cuento *Taketori Monogatari* (1987); Yasuda Kimiyoshi (1911-1983), con su obra *Yōkai hyaku monogatari* (Saga de *Yokai Monsters*, 1968-1969); o Kuroda Yoshiyuki (1928-2015) y Miike Takashi (1960-presente), con las versiones de 1968 y 2005 de *Yōkai daisensō* (La Gran Guerra Yokai).



Portada de lanzamiento en inglés con la imagen de un *Karakasakozou* (Monstruo paraguas) en el centro del DVD *Yokai Monsters: 100 Monsters*. 2003.

Sin embargo, donde mejor han sido representadas las criaturas mitológicas o folclóricas japonesas ha sido en el *anime*. La temática de la fábula fue muy recurrente durante los primeros años de creación de las producciones animadas del país, puesto que habían de adaptarse a un público infantil. Fue a comienzos del siglo xx cuando este estilo audiovisual comenzó a desarrollarse y expandirse gracias a la obra *Katsudō Sashin* (Imagen animada, 1917), catalogada como el trabajo de animación japonesa más antiguo conocido hasta la fecha.

Los felices años veinte fueron tiempos difíciles para el *anime*, ya que la animación Occidental despegó gracias a la acción e influencia de empresas como Disney. Esto les hizo difícil mantener e incluso llegar a competir a nivel comercial con ellas, a causa de las impresionantes imágenes a color y el sonido de las productoras norteamericanas del momento.

Durante el período bélico japonés, antes y después de la Segunda Guerra Mundial, las censuras y regulaciones en materia educativa hicieron que el *anime* adoptase tintes pedagógicos. El resultado fue todo un éxito, ya que obtuvo un buen recibimiento social. No obstante, ante la creciente influencia Occidental el nacionalismo llevó a que muchas de las producciones enviaran mensajes que reafirmasen los valores y la identidad del pueblo japonés. Fue con la llegada de la Ley Cinematográfica de 1939 cuando el Gobierno nipón acrecentó su control sobre el contenido cinematográfico. Este sentimiento patriótico es evidente en el cuento de Momotarō, que fue la primera película animada de larga duración producida en Japón. Este héroe de los cuentos japoneses se convirtió en el icono propagandístico del sentimiento patriótico tras el ataque a Pearl Harbor, gracias a la ayuda de dos producciones dirigidas por Mitsuyo Seo (1911-2010): *Momotarō no Umiwashi* (Momotarō, el águila del mar, 1942) y *Momotarō: Umi no Shinpei* (Momotarō: los guerreros divinos del mar o Momotarō, dios de las olas, 1945). Muchos especialistas consideran estas cintas como el antecedente estilístico de todas y cada una de las series de *anime* que se produjeron posteriormente.

Con la derrota del Ejército Imperial en 1945 y la ocupación extranjera, Japón sufrió numerosos cambios que afectaron a la cinematografía. A partir de entonces, se empezó a censurar cualquier tema que alentase al nacionalismo japonés, por lo que las historias cómicas al estilo de Disney sirvieron como referencia y se continuaron reproduciendo los cuentos tradicionales, pero ya no solo los nipones, sino también los de otros países. Uno de los principales artistas y pioneros de la animación fue Kitayama Seitarō (1888-1945), quien es considerado como uno de los primeros

directores en traer los cuentos clásicos japoneses a la gran pantalla. De entre sus grandes obras pueden destacarse *Shitakiri Suzume* (el gorrión con la lengua cortada, octubre de 1917), *Momotarō* (marzo de 1918) o *Issun-Bōshi* (marzo de 1918). También fue el momento en el que el animador y director Noborō Ōfuji (1900-1961) presentó su trabajo *Yūreisen* (el barco fantasma, 1956), que fue una de las primeras obras a color.

La popularización de la televisión a mediados del siglo xx supuso una nueva etapa de expansión para el *anime*. Fue el momento de mayor difusión de la industria gracias a las productoras tradicionales especializadas como Toei Animation con *Wanpaku ji no Orochi Taiji* (el príncipe travieso acaba con Orochi, 1963) y *GeGeGe no Kitarō* (Kitarō del cementerio, 1968); Mushi Production con *Ningyo* (Sirena, 1964); Tatsunoko Production con *Hakushon Daimaō* (Bob, el genio embotellado, 1965); y TMS Entertainment con *Obake no Q-Tarō* (El fantasma de Q-Tarō, 1965) o *Gugure! Kokkuri san* (2014-2016).

En muchas de estas importantes empresas trabajaron grandes maestros, como Tezuka Osamu o el mundialmente conocido Miyazaki Hayao (1941-presente), responsable, junto con Takahata Isao (1935-2018), de crear el Studio Ghibli. Apodada por algunos como «la Disney nipona», ha sido considerada como uno de los mayores iconos cinematográficos de la historia del *anime*. Sus películas y su música —producida en su mayoría por Fujisawa Mamoru, alias Joe Hisaishi (1950-presente)— han trascendido fronteras y han logrado sobrecoger miles de corazones. Gran parte de la trama de sus animaciones gira en torno a la mitología japonesa, de las cuales pueden destacarse: *Tonari no Totoro* (Mi vecino Totoro, 1988), *Hesei Tanuki Gassen Pom Poko* (La guerra de los mapaches de Pompoko, más conocido como *Pompoko*, 1994), *Mononoke-hime* (La princesa Mononoke, 1997), *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (El viaje de Chihiro, 2001), *Howl no Ugoku Shiro* (El castillo ambulante, 2004), *Ged Senki* (Cuentos de Terramar, 2006), *Gake no Ue no Ponyo* (Ponyo en el acantilado, 2008) y *Kaguya-hime no Monogatari* (El cuento de la princesa Kaguya, 2013).

Y en lo que respecta a las empresas que realizan series televisivas destacan Bones o Madhouse, con *Urufuzu Rain* (Wolf's Rain, 2003), *Dākā zan Burakku: Kuro no Keiyakusha* (Darker than Black, 2007) o *Noragami* (Dios callejero, 2014), y *Desu Nōto* (2006-2007) o *Wanpanman* (One Punch-Man, 2015), respectivamente.

A finales de los años ochenta se dio la bienvenida en el archipiélago japonés a un nuevo formato llamado OVA (Original Video Animation) que,

con las cintas de video, hizo crecer aún más la industria del *anime* gracias al aumento de su demanda en los hogares japoneses y su comercialización mundial. El deseo del público por obtenerlos creció en los años noventa, ya que se mostraban temas que habían sido censurados en televisión, como el erotismo o la violencia. Sin embargo, sería con la llegada de los DVD cuando se obtendría un mayor provecho en el mercado doméstico y se conseguiría captar la atención del público con su contenido adicional.

Existen diversas series de animación que hoy en día son consideradas fenómenos de culto, que han sido llevadas a la gran pantalla e incluso han influido en la sociedad hasta el punto de hacerse recreaciones de sus personajes favoritos, un fenómeno conocido como *cosplay*. Los ejemplos más característicos de estas son: *Urusei Yatsura* (Lamu, 1981-1986), *Doragon Bōru* (1986-1989), *Doragon Bōru Zetto* (Dragon Ball Z, 1989-1996), *Doragon Bōru Ji Ti* (Dragon Ball GT, 1996-1997), *Poketto Monsutā* (Pokémon, 1997-2002), *Dejimon Adobenchā* (Digimon, 1999-2000), *Sengoku Otogizshi InuYasha* (InuYasha, un cuento de hadas feudal, más conocido como *Inuyasha*, 2000-2004), *Naruto* (2002-2007) y *Naruto Shippūden* (Naruto: crónicas del Huracán, 2007-2017).

LOS VIDEOJUEGOS

La industria de los videojuegos ha experimentado durante el siglo XXI un inmenso crecimiento que está sobrepasando incluso los éxitos del *anime* y el cine en el mundo. Su relación con el manga es muy cercana en cuanto al desarrollo estético, histórico y narrativo se refiere. Hoy en día no es raro encontrar temáticas mitológicas en este producto tan popular, que han logrado expandir aún más el conocimiento y la curiosidad por Japón.

Fue a finales del siglo XX cuando los videojuegos alcanzaron una importante notoriedad internacional con la llegada de la saga de *Pocket Monster* (Pokémon, 1996-presente) y los juegos de rol o RPG (Role Playing Game). Con estas nuevas tecnologías digitales que van abriéndose camino en la sociedad en la industria del entretenimiento, muchos elementos de la cultura japonesa están siendo transmitidos: por la sencillez del mensaje de este tipo de formato, la mitología ha logrado ocupar un lugar clave y totalmente naturalizado en los videojuegos. Como ha podido verse con anterioridad, muchos manga y *anime* han sido adaptados en videojuegos, pero

este fenómeno también se ha dado a la inversa: diversos títulos originales fueron posteriormente trasladados a la gran pantalla y al papel.

Así pues, he querido resaltar únicamente cuatro ejemplos en los cuales los lectores podrán encontrar múltiples representaciones de las criaturas y monstruos del folclore japonés.

En primer lugar, *Oboro Muramasa* (Muramasa: The Demon Blade, 2009 y 2013) nos traslada al período Genroku (1688-1704), donde el reinado de Tokugawa Tsunayoshi ha traído numerosas disputas en torno al dominio de las espadas forjadas por el legendario herrero Muramasa. A raíz del caos, diversos *yōkai*, *kami* y algunas bestias del *Yomi* son atraídas al mundo de los vivos y los protagonistas deberán vencerlas para recuperar sus vidas y traer de nuevo el orden a Japón.

Ōkami (2006-2009 y 2012) es otro videojuego cargado de elementos folclóricos japoneses. La historia tiene como protagonista a Amaterasu en forma de loba blanca, quien deberá devolver a la vida un mundo que languidece a causa de los monstruos que lo asolan gracias a las técnicas mágicas generadas por el arte *sumi-e*.

Ambientado durante la Batalla de Sekigahara (1600) y sus antecedentes, *Niō* (Nioh, 2017) cuenta parte de la historia del marinero, intérprete y *hatamoto* (abanderado) William Adams (1564-1620). En su búsqueda para capturar al ocultista, espiritista y alquimista Edward Kelley (1555-1597), quien fue enviado a Japón por orden del científico, filósofo y ocultista John Dee (1527-1608), el irlandés conocerá diversos personajes históricos de la cultura japonesa, como el afamado Hattori Hanzō (1542-1596), el popular samurái Shima Sakon (1540-1600), el comandante Ishida Mitsunari (1559-1600) o el *shōgun* Tokugawa Ieyasu, y se enfrentará contra múltiples *yōkai* para ayudar a salvar y completar la unificación del país.

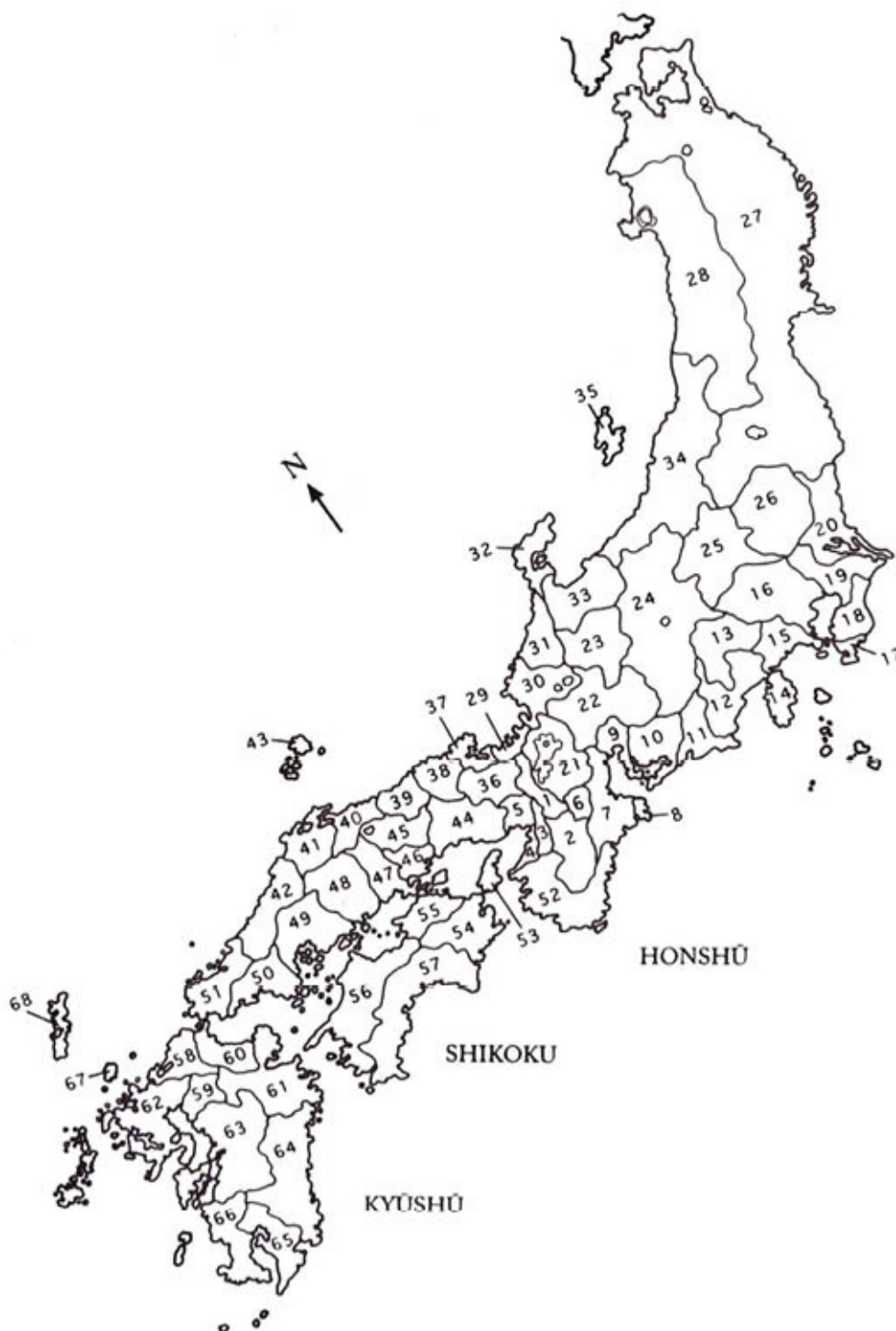
Y, por último, la saga *Yōkai Wochi* (Yo-kai Watch: 2013-presente), un importante fenómeno de masas que se ha expandido dentro y fuera de Japón, no solo como videojuego, sino también como *manga*, *anime* y a través del *merchandising*. Esta aventura consiste en buscar, alimentar, combatir y capturar a más de doscientos tipos de *yōkai* en una ciudad de la actualidad.

Mapa histórico de Japón

Número	Provincia	Prefectura
1	Yamashiro	Kyoto
2	Yamato	Nara
3	Kawachi	Osaka
4	Izumi	Osaka
5	Settsu	Osaka y Hyōgo
6	Iga	Mie
7	Ise	Mie
8	Shima	Mie
9	Owari	Aichi
10	Mikawa	Aichi
11	Tōtōmi	Shizuoka
12	Suruga	Shizuoka
13	Kai	Yamanashi
14	Izu	Shizuoka y Tokyo
15	Sagami	Kanagawa
16	Musashi	Tokyo, Saitama y Kanagawa
17	Awa	Chiba
18	Kazusa	Chiba
19	Shimōsa	Chiba, Ibaraki y Saitama
20	Hitachi	Ibaraki
21	<i>Ōmi</i>	Shiga
22	Mino	Gifu
23	Hida	Gifu
24	Shimano	Nagano
25	Kōzuke	Gunma

26	Shimotsuke	Tochigi
27	Mutsu	Fukushima, Miyagi, Iwate Aomori y Akita
28	Dewa	Yamagata y Akita
29	Wakasa	Fukui
30	Echizen	Fukui
31	Kaga	Ichikawa
32	Noto	Ichikawa
33	Etchū	Toyama
34	Echigo	Niigata
35	Sado	Niigata
36	Tanba	Kyoto y Hyōgo
37	Tango	Kyoto
38	Tajima	Hyōgo
39	Inaba	Tottori
40	Hōki	Tottori
41	Izumo	Shimane
42	Iwari	Shimane
43	Oki	Shimane
44	Harima	Hyōgo
45	Mimasaka	Okayama
46	Bizen	Okayama
47	Bitchū	Okayama
48	Bingo	Hiroshima
49	Aki	Hiroshima
50	Suō	Yamaguchi
51	Nagato	Yamaguchi
52	Kii	Wakayama y Mie
53	Awaji	Hyōgo
54	Awa	Tokushima
55	Sanuki	Kagawa
56	Iyo	Ehime
57	Tosa	Kōchi
58	Chikuzen	Fukuoka

59	Chikugo	Fukuoka
60	Buzen	Fukuoka y Ōita
61	Bungo	<i>Ōita</i>
62	Hizen	Saga y Nagasaki
63	Higo	Kumamoto
64	Hyūga	Miyazaki y Kagoshima
65	<i>Ōsumi</i>	Kagoshima
66	Satsuma	Kagoshima
67	Iki	Nagasaki
68	Tsushima	Nagasaki



Cuadro con las provincias del Japón premoderno y sus prefecturas actuales a las que pertenecen. Fuente: CHAMBERLAIN, Basil Hall: *Cosas de Japón. Apuntes y notas del Japón tradicional*. Gijón, Satori, 2019, pp. 502-503.

Cronología

Prehistoria 200 000 a. C.-552 d. C.

Período Jōmon 14 500 a. C.-300 d. C.

Período Yayoi 300-250

Período Kofun 250-552

Edad Antigua 552-1185

Período Asuka 552-710

Período Nara 710-794

Período Heian 794-1185

Edad Media 1185-1603

Período Kamakura / Shogunato Kamakura 1185-1333

Restauración Kemu 1333-1336

Período Muromachi / Shogunato Ashikaga 1336-1573

Período Nanbokuchō 1336-1392

Período Sengoku 1467-1573

Edad Moderna Temprana o Premoderno 1573-1868

Período Azuchi-Momoyama 1573-1603

Período Edo / Shogunato Tokugawa 1603-1868

Edad Moderna 1868-1926

Período Meiji 1868-1912

Período Taishō 1912-1926

Edad Contemporánea 1926-presente

Período Shōwa 1926-1989

Período Heisei 1989-2019

Período Reiwa 2019-presente

Glosario

A

Ainu: humano. Fueron conocidos como *aínos*, *emishi* o *ezo*, aquellos grupos de tribus japonesas pertenecientes en su mayoría a la cultura Jōmon, ubicados en los territorios orientales y septentrionales de la isla Honshū, como Hokkaidō, las islas Kuriles y la isla de Sajalín. Durante el siglo VIII fueron distinguidos por ser seres con mucho pelo, incivilizados y antropófagos.

Ama no Iwato: Puerta de la Casa Rocosa del Cielo o Cueva Celestial es el lugar donde se recluye Amaterasu tras las acciones de Susanō, sumiendo al mundo entero en la más absoluta oscuridad. Este suceso ha sido interpretado como la representación de un gran eclipse, un cataclismo colosal o el cese de la actividad solar durante el invierno.

Ama no uki hashi: Puente Flotante del Cielo donde Izanagi e Izanami concibieron a *Oo-ya-shima-guni*. Suele ser interpretado como el arcoíris, la Vía Láctea, una escalera o un puente mítico utilizado por las divinidades para moverse entre el Cielo y la Tierra.

Ama-terasu-ō-mi-kami: Gran Divinidad que Ilumina el Cielo, más conocida como Amaterasu, la diosa del Sol, la gran diosa progenitora de la estirpe imperial japonesa, divinidad central del panteón sintoísta del clan Yamato, nacida del ojo izquierdo de Izanagi tras purificarse al volver del *Yomi*. También es llamada la Radiante o la augusta divinidad femenina del mediodía que ilumina el Cielo.

Ame-hitotsu-bashira: la isla de Iki, ubicada al norte de Kyūshū, la cual forma parte del archipiélago de Tsushima.

Amekuma Hito: El hombre portador del Cielo. Su traducción más exacta es ‘hombre de nubes celestiales’, ya que las nubes eran consideradas como mensajeras de los dioses.

Ame-no-mi-naka-nushi-no-kami: Señor del augusto centro de los cielos. Es identificado como la Estrella Polar, el Gran Uno, la identidad primigenia e indefinible del cual proviene todo: el Centro del Cielo.

Ame-no-oshi-koro-wake: las islas de Oki ubicadas al noroeste en el Mar de Japón. Forman parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Ame-no-sade-yori-hime: la isla de Tsu al noroeste de Japón, la cual se refiere a Tsushima, ya que la palabra *shima* significa isla. Forma parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Anime: película o serie de animación japonesa.

Anko: pasta de judías utilizada principalmente para distintos tipos de postres orientales.

Ashi-na-zuchi: Anciano del pie lastimado, padre de Kushi-nada-hime, señor del palacio de Inaba en las tierras de Suga y responsable del palacio de Susanō. También es llamado Suga-no-yatsu-mimi-no-kami.

Asura: es el reino, mundo o camino en el *rinne* de los demonios. También pueden ser considerado como el estrato más bajo de las divinidades o mortales divinizados de la cosmogonía budista.

Awaji-no-ho-no-sa-wake: isla de la espuma, segundo descendiente de Izanagi e Izanami que forma parte de *Oo-ya-shima-guni*. Sin embargo, no se le considera como descendiente ni deidad.

B

Bakemono: criaturas o cosas que pueden transformarse, disfrazarse o cambiar de forma o, simplemente, cosa que cambia. Al igual que el *obake* es un ser sobrenatural con capaz de transformarse.

Bakufu: gobierno militar del *shōgun*, especialmente durante los años 1580 hasta 1868.

Benten: o Benzaiten, es la diosa del Mar, la belleza femenina, el amor, las riquezas y la única deidad femenina de los *Sichi Fukujin*.

Bishamon: dios de la guerra, autoridad y dignidad perteneciente a los *Sichi Fukujin* y protector del punto cardinal del norte como parte de los *Shitennō*. También es conocido como Bishamonten

Biwa: instrumento tradicional japonés semejante a un laúd, elaborado en madera, con cuatro o cinco cuerdas, un mástil corto y un número variable de trastes.

Biwa-hōshi: monjes budistas que acompañados de un *biwa* recitaban los grandes relatos, leyendas o gestas, como el *Heike monogatari* u otras historias. También se habla de ellos como músicos itinerantes, juglares o cuentacuentos ciegos que llevaban la cabeza afeitada al estilo de los monjes budistas.

Bodhisattva: ver *bosatsu*.

Bonzo: monje budista.

Bosatsu: transliteración japonesa de la palabra en sánscrito *Bodhisattva*, que significa ‘aspirante a la iluminación o budeidad’, aquel ser de la religión budista que ha alcanzado la naturaleza de Buda, pero ha decidido ayudar a la humanidad a encontrar también la iluminación.

Buda Amida: Buda de la luz y la fe infinita o Buda de la Tierra Pura de la Perfecta Felicidad por estar situado en occidente, es identificado como principal objeto de veneración de la escuela budista *Jōdo-shū*.

Buda Gautama: nombre que hace referencia a Buda, como Buda Supremo, después de haberse convertido en asceta cuando era el príncipe Siddhartha Gautama.

Buda Maitreya: en Japón es conocido como Buda Miroku, quien preside en *Tusita*, un paraíso en formación.

Buda Sākyamuni: nombre de Buda cuando predicó el *Sūtra del Loto* en lo alto de la montaña sagrada *Grindhrakūta*.

Buda: el iluminado a la verdad eterna que ayuda a todos los seres a alcanzar la misma iluminación. Sin embargo, si la palabra está

escrita en minúscula, *buda*, se refiere a aquellos seres que han encontrado la iluminación, en japonés *hotoke* (ser iluminado).

Budismo Hinayana: budismo del pequeño vehículo, es una designación peyorativa con respecto al budismo Theravada (doctrina de los antiguos), el cual se practica en los países meridionales del continente asiático: Birmania, Camboya, Laos, Sri Lanka y Tailandia, como una de las dos grandes corrientes del budismo.

Budismo Mahayana: budismo del gran vehículo, una de las dos grandes corrientes del budismo practicada en China, Corea, Japón y Tíbet.

Bushi: guerrero desde la perspectiva del *bushidō*.

Bushidō: El camino o la vía del guerrero.

C

Chūnagon: posición de consejero en el *Daijō-kan* (Departamento de Estado) durante el período Heian.

Confucio: (551-479 a. C.) filósofo chino que transmitió un sistema de pensamiento moral y político conocido como confucianismo. El nombre de Confucio es una forma latinizada del nombre chino Kong Fuzi (maestro Kong).

Cosplay: contracción de la palabra inglesa *costume play*, moda o subcultura basada en disfrazarse de personajes de *anime*, *manga* o videojuegos.

D

Daikoku: divinidad de la longevidad y la salud, conocido también como Daikokuten, forma parte de los *Sichi Fukujin* y es considerado como el padre de Ebisu.

Daimyō: señor feudal del Japón premoderno.

Dainagon: Gran Consejero, cargo designado en la época feudal que equivaldría a Ministro de Estado.

Dainichi: Buda cósmico o Gran Sol de la escuela budista Shingon, la manifestación de todas las cosas, incluyendo al mismísimo Buda.

Daitengu: *tengu* de mayor tamaño con apariencia más humana que de ave.

Dango: bolas de harina de arroz u otros cereales hervidos al vapor que se consumen como pastelitos y tiene la forma de una albóndiga.

Dōgen: (1200-1253) fundador de la escuela de budismo *zen* Sōtō y maestro que mejor logró teorizar la práctica del *zazen*.

E

Ebisu: o Yebisu forma parte de los *Sichi Fukujin* como deidad del trabajo. Suele estar asociado con Hirugo en el panteón sintoísta y, a menudo como hijo de Daikoku en la religión budista.

Edo: significa ‘Puerta del río’ y es el antiguo nombre de la ciudad de Tokyo hasta 1868.

Eisai Zenji: (1141-1215) fundador de la escuela de budismo *zen* Reinzai y principal maestro que utiliza el recurso *kōan*, del cual puede destacarse su ejemplo más famoso: «¿Cómo suena una palmada dada con una sola mano?».

Ema: imagen de caballo, tablilla votiva de madera ofrecidas en los templos sintoístas.

Emaki: abreviatura de la palabra *emakimono*.

Emakimono: rollo de pintura. Son las ilustraciones sobre rollos manuscritos características del período Heian, las cuales representan de forma horizontal un texto e imágenes que han sido dibujadas, estampadas o pintadas.

Emishi: peludos o gente velluda, forma de referirse al pueblo *ainu* hasta el siglo XIX.

Enma: quinto de los siete jueces y señor de los muertos, rey del mundo de los demonios y del miedo, al cual se relaciona con el nombre en sánscrito del dios budista del Infierno: Yama. Esta deidad era la encargada de dictar sentencia según los actos

pasados de los difuntos. También suele conocerse como Emma o Emma Ō.

Etoki: pergamino pintado a mano con historias representadas en ilustraciones.

F

Fukurokuju: uno de los *Sichi Fukujin*, representante de la felicidad, la longevidad y la sabiduría. Figura china que antaño fue un *sennin*.

Furaribi: fuego errante representado como un ave con el rostro de un perro cubierto de llamas. Son los *yōkai* que, junto al *hitodama*, representan los fuegos fatuos, pequeñas llamas nocturnas que vagan lentamente surgidas de los seres en descomposición.

Futón: colchoneta y ropa de cama extendida sobre el suelo para dormir.

G

Gagaku: música elegante, forma poética de canto utilizada para la poesía cortesana y sus danzas. Consta de tres versos con 5-7-5 sílabas, denominado *katauta* (media canción), un precedente del moderno haiku.

Gaki: es el reino, mundo o camino en el *rinne* de los espíritus famélicos.

Garappa: variedad más alta, alargada y menos rechoncha del *kappa*.

Geisha: mujeres artistas profesionales que entretienen a los clientes en los restaurantes con cantos, bailes, música, juegos, compañía y conversación.

Go: juego procedente de China, ampliado y desarrollado en Japón durante el siglo VIII. Se compone de un tablero de madera cuadrado con cuadrículas, donde se colocan 180 piedras blancas y otras 180 piedras negras por jugador. La finalidad de este juego es tomar mayor posesión del tablero. Actualmente, es el recurso principal para distraerse entre los visitantes de los balnearios.

Gohei: varas adornadas con varios *shide* utilizadas como ofrendas simbólicas sintoístas.

Goryō: fantasma honorable, el espíritu de los aristócratas que fallecieron de forma no natural o en estado de ira o de rencor.

Grindhrakūta: o *Ryojusen*, montaña situada a ocho kilómetros de Rannagar, en Madhya Pradesh, un estado del centro de la India. Suele ser considerada como el Mundo actual transformado e idealizado como el Pico del Buitre o Águila, lugar donde se cree que el Buda Sākyamuni predicó el *Sūtra del Loto*, y solo puede alcanzarlo un verdadero budista que posea el conocimiento de las verdades reveladas en esa escritura.

H

Hachiman: divinidad de la arquería y de la guerra con elementos sintoístas y budistas que la hacen tutelar de los guerreros, protectora de Japón y de la Casa Imperial.

Haikai: poseía caracterizada por su estilo popular, frecuentemente informal, atrevida, cómica o rara. Es el antecedente de la poesía haiku.

Hakama: falda pantalón con pliegues que se lleva en ocasiones formales.

Hanami: observar las flores, la contemplación de la floración de diversas flores, especialmente la del *sakura* y habitualmente durante un pícnic bajo este tipo de árbol.

Haniwa: anillos de arcilla. Simples cilindros, figuras de terracota o muñecos de arcilla huecos y sin esmaltar, que decoraban la superficie de los grandes túmulos del período Kofun utilizados por la élite de los siglos IV y VII.

Hanyō: semi-*yōkai* o híbrido sobrenatural, descendientes de un *yōkai* y un ser humano que, a menudo, suelen ser mujeres humanas o reencarnaciones de otros *yōkai*.

Harae: o *harai*, purificación o pago, rito sintoísta que utiliza el agua como forma de eliminar cualquier impureza

Harai-gushi: vara de purificación utilizada en el sintoísmo de la cual penden numerosos *shide*.

Harakiri: cortar vientre, suicidio ritual japonés por desentrañamiento. Suele ser considerado de manera vulgar y su uso es propio de los extranjeros, prefiriéndose utilizar el término japonés más elegante de *seppuku*.

Hashi: palillos utilizados en la gastronomía oriental.

Hatamoto: abanderado, samurái al servicio directo del Shogunato Tokugawa.

Hirugo: niño sanguijuela que no puede cambiar a pesar de tener tres años o que no se han desarrollado los huesos de sus pies, debido al castigo dado a sus progenitores por no hacer correctamente el rito de procreación. Es el primer descendiente de Izanagi e Izanami que fue repudiado y abandonado en una cesta en el mar, por lo que no está considerado ni como su descendiente ni como deidad. También suele estar asociado con Ebisu o Yebisu, parte de los *Sichi Fukujin*.

Hitodama: espíritus humanos, aquellas almas que deambulan por el aire sometidas a los caprichos del viento.

Hitotsume kozō: niño-sacerdote o duende de un solo ojo en la frente.

Ho-Ho: es el pájaro del amor, la paz y la buena voluntad.

Hōtei: forma parte de los *Sichi Fukujin*, como deidad del bienestar y la risa que personifica la felicidad, la alegría y el regocijo.

Hyakkiyagyō: desfile nocturno de los cien demonios, una serie de pliegos de ilustraciones que representaban una procesión con monstruos y criaturas extrañas de todo tipo.

I

Ikiryō: espíritu viviente, aparición maléfica de una persona que siente un fuerte rencor contra alguien.

Inaba: espacio territorial perteneciente a Izumo.

Inari: deidad de las cosechas o los cereales que suele representarse con la figura de un zorro, de ahí que también se la conozca como

el dios zorro.

Inugami: dios perro o espíritu canino.

Inugamimochi: poseedor de un *inugami*.

Ippondatara: *yōkai* con una sola pierna gruesa en forma de tronco y un único ojo en forma de platillo.

Iso-onna: mujer de la costa o mujer del mar que vaga por las playas rocosas en busca de sus presas.

Itachi: comadreja.

Iyo-no-futa-na: isla de Shikoku, una de las cuatro grandes islas que compone el archipiélago japonés y forma parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Izumo: actual prefectura de Shimane, cuya deidad ancestral es Susanō y que antiguamente fue el rival directo de la región de Yamato, a la cual termina por adherirse en el siglo IV.

J

Jātaka: Historias de nacimiento, relatos acerca de las vidas anteriores de Buda. Recopilación de más de quinientas historias realizada alrededor del siglo II a.C., donde se narra cómo en cada renacimiento cultivó diversas cualidades, como la generosidad o la compasión, en distintos estratos sociales y formas, como rey, príncipe, noble, ministro, brahmán, mercader, ciervo, pájaro, antílope, perro, caballo, mono, toro, buey, asceta, espíritu arbóreo y ser celestial.

Jigoku: término japonés para referirse al Infierno budista.

Jikininki: duende devorador de seres humanos, uno de los espíritus pertenecientes al camino del *gaki*.

Jizō: *bodhisattva* perteneciente al panteón de las divinidades budistas, protector y guardián de los niños no nacidos y muertos prematuramente, también de las mujeres embarazadas y de los viajeros.

Jōruri: modalidad de canto narrativo dramático acompañado de la música del *shamisen* y asociado con el teatro de marionetas

bunraku.

Jurōjin: forma parte de los *Sichi Fukujin* como taoísta inmortal y patrón de la longevidad y la buena salud.

K

Kabuki: género teatral clásico y popular del período Edo que combina la actuación, las acrobacias, los maquillajes elaborados y la música. Los papeles femeninos suelen ser representados por hombres.

Kagura: representación sagrada sintoísta de danza y música.

Kakure kirishitan: cristianos ocultos que vivían en Japón durante el período Edo.

Kamainu: leones míticos semejante a bestias, esculpidas en piedra y colocados por pares en la entrada de los santuarios sintoístas.

Kamaitachi: comadreja falcada, transformación de las extremidades de las comadrejas en hoces causando un vacío en los remolinos que hiere a las personas.

Kami no Kuni: País de los Dioses, uno de los epítetos poéticos de Japón y espacio de poder de la dinastía gobernante.

Kami: quiere decir multitud de cosas: arriba, parte superior, quien está en lo alto, dios, diosa, divinidad o deidad celestial. Con la llegada del budismo se reinterpretó su significado a divinidad sintoísta, las cuales son innumerables, no se excluyen entre ellas y están estrechamente ligadas con la naturaleza y todos los aspectos de la vida.

Kamidana: pequeño altar doméstico tradicional sintoísta.

Kamikakushi: desaparición, rapto llevado a cabo por los seres sobrenaturales, o resurrección social, como el tránsito de la adolescencia a la edad adulta.

Kami-musubi-no-kami: Divino generador de majestad, *kami* del crecimiento y a menudo interpretado como la fuerza generadora del yang.

Kami-no-michi: en términos generales significa: ‘la manera (o la forma) en la que los *kami* tienen que hacer (o hacen) las cosas’. Puede encontrarse también como *kannagara no michi*, la distinción de Japón por seguir el sintoísmo.

Kamu-yamato-iware-biko-no-mikoto: el primer de los emperadores legendarios de Japón, más conocido como Jimmu o Jinmu (711-585 a. C.), que significa ‘Guerrero divino’, o Hatsukuni Shirasu Sumeramikoto (el Primer Emperador Reinante).

Kana: silabario fonético japonés en contraste con los caracteres o ideogramas de origen chino: *kanji*. Pueden encontrarse tres tipos de escritura: *hiragana*, escritura cursiva moderna; *katakana*, escritura angular moderna; y *manyōgana*, escritura antigua de la cual provienen las otras dos anteriores y de la que deriva su versión cursiva: *hentaigana*. En Japón se utilizan los sistemas de escritura *hiragana*, *katakana*, *kanji* y, actualmente también el sistema de transliteración de la lengua japonesa al alfabeto latino, *rōmaji*.

Kana zōshi: libros escritos en *kana*, realizados en prosa durante el siglo XVII y con el silabario *kana* para su consumo por todos los ciudadanos.

Kannon: Kwannon, Kanzeon o Kanjizai, es la deidad japonesa que encarna la compasión, protección y misericordia de Buda. No obstante, más que un dios es un *bodhisattva* o *bosatsu*. También es conocida en la India bajo forma masculina como Avalokitésvara, pero al llegar a China adoptó una apariencia femenina y el nombre de Guanyin.

Kappa: golfillo de río o niño de río, especie de anfibio sobrenatural con forma humana.

Karasu tengu: perro celestial o duende de nariz larga con forma de cuervo.

Karma: acciones que llevan a cabo las personas y sus consecuencias basándose en el balance acumulado del *punya* (mérito o buen *karma*) y *papa* (demérito o mal *karma*) a través del cuerpo, la palabra y la mente.

Katana: sable largo que hace referencia a la espada japonesa característica de un samurái.

Kimono: vestido tradicional japonés de forma envolvente con mangas anchas y rectangulares, utilizado tanto por hombres como mujeres, y sujeto con un *obi*.

Kitsune tsuki: persona que ha sido poseída o embrujada por un *kitsune*.

Kitsune: zorro.

Kōan: preguntas paradójicas del budismo *zen* de la escuela Rinzai planteadas por el maestro al alumno para comprobar sus conocimientos previos y su aprendizaje, con el fin de ayudarlo a alcanzar la meditación e iluminación.

Kotengu: *tengu* de menor tamaño con una mayor apariencia de rapaz que de humano.

Koto: instrumento musical semejante a un arpa o cítara de trece cuerdas, colocada en horizontal para ser tocada con la ayuda de unos plectros enfundados en los dedos, habitualmente, de la mano derecha.

Koyasugai: pequeña concha, muy semejante a la de los caracoles de mar llamados *cowrei*, que se decía tenían la capacidad de curar cualquier tipo de enfermedad.

Kue-biko: deidad sintoísta del conocimiento y la agricultura representada con un espantapájaros.

Kusanagi: La que doma la hierba o segadora de hierba, la espada que obtuvo el dios Susanō tras derrotar a Yamata-no-Orochi. Es una de las *Tres Enseñanzas Imperiales*, junto con el espejo y la joya. También es conocida como Kusanagi no tsurugi.

Kushi-nada-hime: Maravillosa princesa de Inada, última de las hijas de Ashi-na-zuchi y Te-na-zuchi, que iba a devorar Yamata-no-Orochi. Terminó por desposarse con Susanō y fue madre de Ōkuninushi.

Kybyōshi: portada amarilla, un tipo de ilustración japonesa característico de la literatura ilustrada en madera del período Edo.

Kyūbi no kitsune: zorro de nueve colas.

M

Mandala: diagrama cósmico, representaciones simbólicas y rituales del cosmos utilizadas en el budismo e hinduismo.

Manga: cómic japonés o historieta ilustrada japonesa, denominación general de las tiras cómicas, dibujos satíricos, tebeos o tiras cómicas.

Mangaka: autor o ilustrador de manga.

Mantra: en japonés *shingon*, palabras o versos sagrados transmitidos por los santos bajo inspiración divina.

Matsuri: festivales o fiestas tradicionales religiosas del sintoísmo.

Mikado: Augusta Puerta, Lugar Grande o, simplemente, la Puerta, nombre utilizado para designar al emperador de Japón fuera del archipiélago, excepto en la poesía o en las grandes ocasiones, ya que los japoneses utilizan el término chino de *tennō*.

Miko: sacerdotisa o asistente de un santuario sintoísta.

Mikoshi nyūdō: *yōkai* con forma de bonzo que va aumentando su tamaño, en especial la cabeza, hasta varios metros de altura.

Mikoto: cosa augusta, como una deidad terrenal o un ser humano con atributos percibidos como divinos, una categoría inferior a la de *kami*.

Misogi: ablución, ceremonia sintoísta que consiste en el lavado de cuerpo con agua para purificarse y eliminar cualquier mancha espiritual contaminante.

Mochi: pasteles o tortitas de arroz.

Mon: puerta principal de un recinto budista.

Mujina: tejón.

N

Nagamochi: cofre de madera alargado y sin patas que se utiliza para guardar la ropa y los utensilios del hogar.

Nanban: bárbaros del sur, misioneros, mercaderes y marineros españoles y portugueses de los siglos XVI y XVII que visitaron o vivieron en Japón. También se refiere a las costumbres europeas, a los productos que introdujeron y al arte japonés generado por la presencia extranjera.

Naorai: comer en compañía de los *kami*, banquetes simbólicos propios de la religión sintoísta.

Nekomata: gato doméstico al que al hacerse viejo se le bifurca su larga cola y adquiere poderes sobrenaturales.

Nenbutsu: honor a Buda Amida o busco refugio en Buda Amida, pronunciar o invocar el nombre de Buda como precepto esencial de varias escuelas budistas que consiste en las siete sílabas de *Namu Amida Butsu* (busco abrigo en Buda).

Ninko: *kitsune* que esconde su verdadera forma en el cuerpo de un humano, especialmente en una hermosa joven.

Niō: guardián o rey benévolo, los dos dioses Deva originarios de la India que custodian cada lado de las puertas de un templo, principalmente budista.

Nirvāna: proviene del sánscrito y significa ‘enfriar soplando’. En japonés *nehan*. Hace referencia a quien logra enfriar los obstáculos o venenos de codicia, odio e ignorancia creados por el *karma* y que atan al individuo en el *samsāra* o el *rinne*. Es el estado impersonal que trasciende la individualidad en el budismo.

Nō: género dramático originado en el siglo XIV con danza, música y un lenguaje eminentemente poético acompañado con protagonistas enmascarados.

Nogitsune: zorro salvaje, *kitsune* de bajo rango capaz de transformarse en seres humanos, poseerlos y transmitirles enfermedades.

Nopperabō: cara plana, *yōkai* formado por un rostro con cara plana y cuatro pequeñas extremidades que vaga por los caminos de noche.

Norito: oraciones o plegarias sintoístas.

Nure-onna: mujer acuosa, ser sobrenatural femenino con forma de serpiente, pelo largo y lengua viperina, que vaga por las playas en busca de sus presas.

O

Obake: describe a todo tipo de fantasmas, pero suele designar a las criaturas o cosas que pueden transformarse, disfrazarse o cambiar de forma del mismo modo que los *bakemono*.

Obi: fajín o cinturón que ciñe el kimono.

Obon: Fiesta de las Linternas o Día de los Difuntos.

Oharai: ritual de purificación sintoísta de exorcismo.

Oni namahage: Oni de Año Nuevo, festival celebrado el treinta y uno de diciembre en la prefectura de Akita, al noroeste de Japón, para que los más pequeños sigan las normas.

Oni: demonios, ogros o *trolls*.

Onogoro: primera isla creada por Izanagi e Izanami que significa ‘que cuaja sola’, a la cual no consideraron ni hijo ni deidad. También puede encontrarse como Onogoro-jima (Isla generada espontáneamente).

Onryō: espíritus vengativos o espíritus iracundos de alguien que falleció de forma natural o en estado de ira o resentimiento.

Ōnusa: o *nusa* es una vara de madera utilizada en rituales de purificación sintoístas, decorado con múltiples *shide* que no están unidos al bastón.

Oo-kuni-nushi-no-kami: Gran amo de la Tierra, descendiente e hijo directo de Susanō, más conocido como Ōkuninushi, del cual se decía que poseía cinco nombres que hacen referencia a las cinco generaciones de los diversos clanes de Izumo. También es conocido como Onamuji.

Oo-yamato-toyo-aki-tsu: o Ama-tsu-mi-sora-toyo-aki-tsu-ne-wake, corresponde a la gran isla central del archipiélago japonés de Honshū y forma parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Oo-ya-shima-guni: País de las Ocho Grandes Islas o Gran País de Yashima, uno de los nombres atribuidos a Japón.

Otogi zōshi: libro ilustrado o historia de compañía, escritos durante el período Muromachi como género literario más importante del

momento, una serie de relatos ficticios cortos, anónimos, en prosa, ilustrados.

OVA: siglas del inglés Original Video Animation, pequeño *anime* editado directamente para un consumo directo en el mercado doméstico, ya que, en la mayoría de los casos, no pueden ser emitidos de forma pública debido a su explícito contenido sexual y violento.

P

País Central de Ashihara: la Tierra o el mundo de los vivos según la religión sintoísta.

Parinirvāna: *nirvāna* completo, *nirvāna* final o *Mahaparinirvāna* (gran *nirvāna* final), que solo se puede alcanzarse tras la muerte del cuerpo y después de lograr la iluminación. Un acontecimiento budista que señala la consumación de la búsqueda de una liberación total del *samsāra*. También es conocido como *paranirvāna*.

Prajñā: sabiduría trascendental o comprensión intuitiva, el camino de la sabiduría budista. Es la visión intuitiva de Buda para determinar cuál es el alcance de acción del *karma*, ya que hace referencia a la capacidad activa de discernimiento espiritual, es decir, ver la verdadera naturaleza de la realidad como algo marcado por el sufrimiento, la no permanencia y la auténtica esencia del propio ser o el sin-sí-mismo.

R

Rinne: transmigración de almas en el budismo por el *rokudō*, en la que el ser humano puede reencarnarse. También es conocida en sánscrito como *samsāra*.

Rokudō: hace referencia a los seis caminos del *rinne*, concepto dominante en el budismo Mahayana.

Rokurokubi: cuello de polea o mujer de cuello alargado. Ser humano que por el día es normal, pero por la noche se convierte en un

yōkai como castigo tras haber violado los preceptos budistas, de cuello alargado que usa para asustar o succionar su sangre.

Rōnin: hombre ola u hombre flotante, samuráis desprovistos de un señor, guerreros errantes sin ingresos que solían alquilar sus servicios a causa de la desgracia, la muerte de su líder o la propia deshonra.

RPG: siglas del inglés *Royal Playing Game*, género de videojuegos basado en los juegos de rol de mesa, donde un jugador controla la evolución, características, acciones y decisiones de uno o más personajes.

S

Sado: isla costera próxima a la gran isla de Honshū ubicada en el mar de Japón que forma parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Saishu: suma sacerdotisa del Gran Santuario de Ise.

Sakaki: *Eurya japónica* o *Cleyera ochracea*, árbol parecido a un tipo de ciprés, cuyas ramas delimitan los espacios sagrados y, junto a sus hojas, sirven de ofrenda a los *kami*.

Sake: licor de arroz japonés, traducido como ‘cerveza de arroz’ o ‘vino de arroz’. En muchos casos puede encontrarse como aguardiente fermentado, en japonés *kamu* que significa ‘masticar’ o ‘fermentar’, la forma más antigua de elaborar sake como ofrenda a las divinidades.

Samsāra: palabra en sánscrito que significa ‘transmigración de almas’, el ciclo de reencarnaciones budistas.

Satori: iluminación o experiencia intuitiva, no conceptual, de despertarse a la verdad budista.

Sennin: genio de la montaña o inmortal, religioso taoísta o budista con poderes mágicos de la inmortalidad conseguidos a través de prácticas ascéticas en la montaña. También suelen ser quienes trascienden, magos, sabios o ermitaños.

Seppuku: vientre a cortar, término utilizado por los japoneses para el ritual del suicidio por honor, el culmen del código del guerrero.

Setsubun: separación de estaciones, celebración realizada entre el tres y cuatro de febrero que marca el inicio de la primavera.

Setsuwa: historia hablada, cuentos de carácter religioso compilados entre los siglos IX y XIV en los que se explica la diferencia entre el bien y el mal, a la vez que nos enseña la doctrina religiosa para conseguir propagar el budismo. Suelen terminar con una moraleja que aconseje tomar la decisión correcta al lector.

Shide: tiras de papel o lino blanco cortadas en forma de zigzag que se usan en algunos rituales o se cuelgan en el *shimenawa* para delimitar los espacios sagrados sintoístas.

Shimenawa: cuerda enrollada elaborada con paja de arroz y con *shide*, que se ata a los espacios que se consideran sagrados o puros para la religión sintoísta.

Shinigami: dios de la muerte o espíritu de la muerte.

Shintō: el camino de los dioses, la religión autóctona de Japón que rinde culto a la naturaleza y los antepasados, más conocida como sintoísmo o shintoísmo.

Shiryō: fantasma muerto, aparición de una persona viva que ha fallecido.

Shinsen: ofrenda en los santuarios sintoístas.

Shitennō: Cuatro Reyes Celestiales, cuatro deidades budistas que protegen los cuatro puntos cardinales: el norte, Bishamon; el este, Jikokuten, el oeste, Kōmokuten y el sur, Zōchōten.

Shōgun: comandante de los ejércitos o general conquistador, general o caudillo con un cargo equivalente al de máximo delegado militar al servicio del emperador y gobernante *de facto* en Japón. Forma abreviada de la palabra *Sei-i-tai-shōgun*, cuyo significado puede traducirse como ‘gran general que vence a los bárbaros’.

Sichi Fukujin: los Siete Dioses de la Fortuna: Benten, Bishamon, Daikoku, Ebisu, Fukurokuju, Hōtei y Jurōjin.

Sikome: mujeres muy feas o mujeres repugnantes, las furias que aparecen cuando Izanami quiere destruir a Izanagi después de no respetar su deseo de esperarla.

Sōshinki: registros de la búsqueda de espíritus, una colección de cientos de episodios, leyendas y testimonios sobre espectros, demonios y sucesos sobrenaturales recopilados por el historiador chino Gan Bao (317-322).

Sukhavati: o *Gokuroku Jodo*, suele ser un Paraíso sin calificación explícita, que está bajo la responsabilidad de Buda Amida, el cual está situado al oeste e identificado como la llamada Tierra de Occidente.

Sukuna-biko: pequeño hombre con renombre. Divinidad creadora de Japón, junto con Ōkuninushi, de la cual derivan los cuentos populares japoneses sobre elfos y enanos. Es considerado como el inventor de la medicina, el arte de fermentar el sake y se dice que conduce a las personas hacia manantiales curativos. También es conocido como Suruta Bikona e identificado como un mono.

Sumi-e: dibujo o pintura a pincel monocromática que usa tinta china.

Sumiyoshi: gran santuario sintoísta localizado en Hataka, prefectura de Ehime, que rinde culto a los tres *kami* Sumiyoshi o Sumiyoshi Sanjin.

Sumomo: ciruela japonesa.

Sūtra: palabras sagradas, sermones o discursos del budismo que expone enseñanzas relativas a las diferentes vías del conocimiento para alcanzar la iluminación.

Sūtra del Loto: llamado *Hokkekyō* en japonés o *Saddharmapundarīka* en sanscrito, es la más excelsa de todas las escrituras budistas, de ahí que se haga referencia también como el *Sūtra del Loto de la Buena Ley*.

T

Takama no Hara: lugar donde moran las divinidades celestiales del sintoísmo.

Taka-mi-musubi-no-kami: excelso generador de majestad, *kami* del nacimiento y a menudo interpretado como la fuerza generatriz del yin.

Takarabune: barco del tesoro donde van los *Sichi Fukujin* y desembarca el último día del año para traer fortuna y riqueza.

Take-haya-susa-no-ō-no-mikoto: dios de la Tempestad y señor de la Llanura Marina (o dios del Mundo de Ultratumba) conocido como Susanō, es la divinidad tutelar del país de Izumo, cuya mitología está subordinada a la de Yamato, y ha sido identificado como una serpiente, un embaucador y un revolucionario. Fue quien dio muerte a Yamata-no-Orochi, creador de la poesía japonesa o *waka*, se le suele llamar Deidad de Impetuosa Rapidez o el Impetuoso, y puede encontrarse en el *Nihon shoki* como hijo de Izanami.

Tanabata matsuri: uno de los cinco festivales tradicionales de Japón celebrado generalmente el 7 de julio.

Tanabata Tsume: doncellas celestiales que tejen prendas para las divinidades.

Tankōbon: libre independiente, volúmenes individuales de un único manga, que pueden recopilarse en revistas de forma semanal.

Tanuki: perro mapache.

Tanuki-no-hara-tsuzumi: el mapache que se tamborilea el vientre.

Tatami: estera de paja finamente trenzada que cubre el suelo de las salas de estilo tradicional japonesas.

Temizu: ceremonia de purificación sintoísta que consiste en aclararse la boca y derramar agua sobre las manos.

Tengu: perro celestial o duende de nariz larga.

Tennin: ángeles en la religión budista que habitan en *Sukhavati* con Buda Amida.

Tennō: forma que tiene los japoneses para designar el nombre del emperador. El título es foráneo de origen chino y significa ‘Emperador celestial’ o ‘Soberano celestial’. Actualmente sustituye a la forma tradicional de *mikado*.

Toko-yo: País de la Eternidad o País de la Perpetuidad, suele estar asociado con el país de los inmortales de la mitología china. Sin embargo, puede significar cualquier país desconocido y del cual no se puede regresar. También es conocido como *Toko yo no kuni*

o el País de las Hadas de las fabulas del Lejano Oriente el Reino de Hōrai: el monte legendario donde moran los Ocho Inmortales del taoísmo.

Torii: arco-puerta sagrado de entrada a los santuarios sintoístas.

Tsukumogami: objetos cotidianos que a partir de cien años cobran vida como *yōkai* o espíritus de las cosas que nos rodean.

Tsukushi: la isla de Kyūshū, una de las cuatro grandes islas del archipiélago japonés que forma parte de *Oo-ya-shima-guni*.

Tsuku-yomi-no-mikoto: el dios de la Luna, conocido como Tsukuyomi o Tsukiyomi, nacido del ojo derecho de Izanagi tras purificarse al volver del *Yomi*. Su nombre ha sido utilizado para designar la noche sin luna y puede encontrarse traducido como el Gran Guardián de la Noche Iluminada, el dios que Cuenta las Lunas, dios que cuenta las lunas, oscuridad lunar o región lunar de los muertos.

Tusita: o *Tosotusu Ten*, el Cielo del Bienestar, un paraíso en formación, la antesala del verdadero Paraíso donde se encuentra Buda Maitreya.

U

Ubume: mujer que muere tras dar a luz y retorna al mundo humano con el cuerpo cubierto de sangre y un bebé en brazos.

Ubume dori: versión en forma de ave de la *ubume*.

Ujigami shrinkō: dioses titulares de los clanes japoneses anteriores a la constitución del sintoísmo.

Ukiyo-e: pinturas del mundo flotante, estampación xilográfica en madera japonesa distintiva del período Edo, con una temática muy variada que va desde los paisajes y escenas teatrales hasta zonas de alterne y cuerpos desnudos.

Ukiyo zōshi: libro del mundo flotante, considerado como el primer género de acción literario japonés en prosa popular desarrollado durante el período Edo.

Umibōzu: monstruo marino con cabeza redonda y ojos saltones cuya aparición simboliza malos presagios durante una travesía oceánica.

Uminyōbō: tipo de *umibōzu* parecido a un *biwa-hōshi*.

Umizatō: esposa del *umibōzu* con rasgos faciales, brazos, pelo, parte inferior de sirena y acompañada siempre con un niño.

Ushioni: buey con la apariencia de un demonio o araña.

W

Waka: poema o poesía tradicional japonesa con formas estróficas clásicas.

Y

Yamabushi: generalmente un hombre asceta que vive en la montaña a fin de adquirir santidad y poderes mágicos beneficiosos para la comunidad.

Yamajiji: viejo de la montaña con cuerpo de niño y la cara de anciano decrepito que se lamenta como un bebé.

Yamato: dinastía gobernante del archipiélago japonés, desde mediados del siglo III a. C. hasta principios del siglo VIII a. C., cuya deidad ancestral era Amaterasu. También es una de las cinco regiones interiores, rival directa de la región de Izumo.

Yamawaro: niño de montaña, especie de *kappa* de las montañas.

Yang: simboliza lo claro, luminoso o positivo, como principio masculino de la cosmogonía taoísta China que crea y sustenta la energía.

Yedo: forma romanizada de la ciudad de Edo.

Yin: simboliza lo negativo, oscuro o sombrío, como principio femenino de la cosmogonía taoísta China que crea y sustenta la energía.

Yobai: llamar de forma insistente para pretender a la mujer amada.

Yōkai: criaturas vivas, deidades que descendieron a un nivel inferior al suyo. Su caída les hizo ser portadores de malas intenciones hacia el ser humano, los cuales deben aplacarlos con algún tipo de culto sustitutorio.

Yomi: Inframundo o Mundo de Ultratumba en el sintoísmo.

Yomi Tsuhira: Pendiente de las Tinieblas, situada cerca de la frontera entre el mundo de los vivos y el *Yomi*.

Yomo-tsu: criatura del mundo de las tinieblas, nombre que se le dio a Izanami tras quedarse en el *Yomi*. Otra de las formas por la cual se la conoce es *Chi-shiki-no-o-kami*, por haber perseguido al dios Izangi a través del País de las Tinieblas.

Yukata: kimono informal de algodón ligero para ser usado en verano o después del baño.

Yuki-onna: mujer o espíritu de nieve fantasmal que aparece en las noches nevadas con su kimono blanco y que es capaz de congelar a las personas con su aliento.

Yūrei: fantasma o alma en pena de alguien que ha muerto violentamente o no recibió los ritos funerarios adecuados.

Z

Zazen: meditación *zen* en *kekkaфуza* (postura del loto), con las piernas cruzadas y la espalda recta.

Zen: meditación, escuela budista que practica la meditación para alcanzar la iluminación.

Bibliografía

- AGUILAR, Daniel: *Susurros de la otra orilla. Japón sobrenatural*. Gijón, Satori, 2013.
- AKUTAGAWA, Ryūnosuke: *Rashōmon y otros cuentos*. Madrid, Miraguano, 1987.
- ANDERSON, William: *Descriptive and Historical Catalogue of a Collection of Japanese and Chinese Paintings in the British Museum*. London, LONGMANS & CO., Paternoster Row; B. QUARITCH, 15, Piccadilly; THÜBNER & CO., 57 & 59, Ludgate Hill, 1886.
- ANESAKI, Masaharu: *History of Japanese Religion*. Tokyo, Rutland, 1963.
- , *Mitología japonesa*. Barcelona, Edicomunicación, 1996.
- ASHKENAZI, Michael: *Handbook of Japanese Mythology*. California, ABC-CLIO, 2003.
- ASTON, William George (trad.): *Nihongi. Chronicles of Japan from the Earliest Times to A. D. 697*. Tokyo, Tuttle, 1970.
- BENEDICT, Ruth: *El crisantemo y la espada*. Madrid, Alianza, 2016.
- BERNABÉ LÓPEZ, Marc: *Japón, manga, traducción y vivencias de un apasionado del país del sol naciente*. Barcelona, Norma, 2018.
- CABEZAS, Antonio: *La literatura japonesa*. Madrid, Hiperión, 1990.
- CAEIRO, Luis: *Cuentos y tradiciones japoneses I. El mundo sobrenatural*. Madrid, Hiperión, 2009.
- CANIFF, Patricia: *Relatos cortos orientales*. Madrid, Edimatlibros, 1998.

- CASTRO MUÑIZ, José Antonio: *Manga, del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra, Universidad de Vigo, 2010.
- CAUDET YARZA, Francisco: *Leyendas de Japón*. Madrid, M. E. Editores, 1996.
- CAVALLO, Dani: *The Anime Art of Hayao Miyazaki*. Jefferson, McFarland & Company, 2015.
- CHAMBERLAIN, Basil Hall: *Cosas de Japón. Apuntes y notas del Japón tradicional*. Gijón, Satori, 2019.
- CHIBA, Reiko: *The Seven Lucky Gods of Japan*. United States, Charles E. Tuttle Company, 1987.
- COLLCUTT, Martin, JANSEN, Marius y KAMAKURA, Isao: *Japón: el imperio del sol naciente*. Barcelona, Folio, 1990.
- CREEL, Herlee Glessner: *What is Taoism? and Other Studies in Chinese Cultural History*. Chicago and London, The University of Chicago Press, 1970.
- DA COSTA, Marcos: *El cine japonés bajo el peso de la tradición: de Rashomon a The Ring*. Barcelona, Azul, 2010.
- DALBY, Liza: *La historia de Murasaki*. Barcelona, Debolsillo, 2006.
- DUMOULIN, Heinrich: *Zen Buddhism: A History, vol. II: Japan*. Nueva York, Mcmillan, 1989.
- FALERO, Alonso (ed.): *Aproximación al sintoísmo*. Salamanca, Amarú, 2007.
- FLATH, James, ORENGA, Ana, RUBIO, Carlos y UEDA, Hiroto: *Sakura. Diccionario de cultura japonesa: japonés-español-inglés*. Gijón, Satori, 2016.
- FOSTER, Michael Dylan: «Yôkai and Yanagita Kunio viewed from the 21st Century», en Morse. Ronald A. (ed.), *Yanagita Kunio and Japanese Folclore Studies in the 21st Century*. Tokyo, San Francisco, 2012, pp. 20-35.
- GARCÍA FLUIXÁ, Ángel (trad.): *Cuentos y leyendas japoneses*. Madrid, Narcea, 1982.

- GIL LUCAS, Fernando (ed.): *¿Qué es Japón? Introducción a la cultura japonesa*. Cáceres, Universidad de Extremadura, 2009.
- GÓMEZ ARAGÓN, Anjhara (ed.): *Japón y Occidente. El patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla, Aconcaga libros, 2016.
- GRAVETT, Paul: *Manga: sixty years of Japanese comics*. Nueva York, Collins Design, 2004.
- HADLAND DAVIS, Frederiek: *Mitos y Leyendas de Japón*. Gijón, Satori, 2008.
- HANE, Mikiso: *Breve historia de Japón*. Madrid, Alianza, 2016.
- HARVEY, Peter: *El budismo*. Madrid, Akal, 2007.
- HEARN, Lafcadio: *Kwaidan y otras leyendas y cuentos fantásticos de Japón*. Madrid, Valdemar, 2015.
- , *Fantasmas de la China y del Japón*. Sevilla, Espuela de Plata, 2011.
- , *El Japón Fantasmal*. Gijón, Satori, 2008.
- , *In Ghostly Japan*. Tokyo, Tuttle Publishing, 2005.
- , *El romance de la Vía Láctea*. Barcelona, Barataria, 2004.
- , *Glimpses of Unfamiliar Japan*. Tokyo, Charles E. Tuttle, 1976.
- , *Kottō. Being Japanese Curios, with Sundry Cobwebs*. London, The MacMillan Company, 1903.
- HELFT, Claude: *Mitología japonesa*. Barcelona, Blume, 2007.
- HEREDIA PITARCH, David: *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid, Diábolo, 2016.
- HERNÁNDEZ NÚÑEZ, Iván (trad.): *El cuento del cortador de bambú*. Valencia, Chidori Books, 2014.
- HERNÁNDEZ PÉREZ, Manuel: *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.
- HORNO LÓPEZ, Antonio: *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid, Diábolo, 2017.

- JIMÉNEZ DE LA ESPADA, Gonzalo (et al.): *Leyendas y narraciones japonesas*. San Lorenzo de El Escorial, Langre, 2013.
- JIMÉNEZ DE LA ESPADA, Gonzalo (trad.): *Cuentos del Japón Viejo*. San Lorenzo de El Escorial, Langre, 2009.
- JOHNSON, Adam J.: *The Evolution of Yōkai in Relationship to the Japanese Horror Genre*. Master Theses, University of Massachusetts, Amherst, 2015.
- KELTS, Roland: *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the U. S.* Nueva York, Palgrave Macmillan, 2006.
- KONDO HARA, Agustín Yoshiyuki: *Japón, evolución histórica de un pueblo (hasta 1650)*. San Sebastián, Nerea, 1999.
- KUNIO, Yanagita: *Mitos populares de Japón. Leyendas Tôno*. Madrid, Quaterni, 2013.
- LANZACO SALAFRANCA, Federico: *Introducción a la cultura japonesa. Pensamiento y religión*. Valladolid, Universidad de Valladolid, 2011.
- , *Taoísmo, Budismo Zen y Cristianismo. Tres caminos de espiritualidad universal*. Madrid, Verbum, 2009.
- , *Religión y espiritualidad en la sociedad japonesa contemporánea*. Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2008.
- , *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*. Madrid, Verbum, 2003.
- LAO TZU (autor) y HINTON, David (trad.): *Tao Te Ching*. Berkeley, Counterpoint, 2015.
- LITTLETON, Covington Scott: *The Sacred East: Hinduism, Buddhism, Confucianism, Daoism, Shinto*. Gloucester, Duncan Baird Publishers, 2003.
- LLOYD, Arthur: *Developments of Japanese Buddhism*. London, HardPress Publishing, 2012.
- LÓPEZ ALAGARDA, Ferran y VALERO BOLINCHES, Rosa María: *Shichifukujin. Marfiles japoneses. Ivoires japonais. Japanese*

- ivories. Barcelona, Lóval Antigüedades, 2019.
- LÓPEZ MARTÍN, Álvaro y GARCÍA VILLAR, Marta: *Mi vecino Miyazaki. Studio Ghibli. La animación japonesa que lo cambió todo*. Madrid, Diábolo, 2017.
- MACWILLIAMS, Mark Wheeler: *Japanese Visual Culture: explorations in the world of manga and anime*. Armonk, M. E. Sharpe, 2008.
- MENEGAZZO, Rossella: *Grandes Civilizaciones: Japón*. Barcelona, RBA Edipresse, 2008.
- MONTERO PLATA, Laura: *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. Palma de Mallorca, Dolmen, 2013.
- MORGAN, Evan: *Tao, the Great Luminant: Essays from the Huai Nan Tzu*. London, Forgotten Books, 2008.
- NAPIER, Susan Jolliffe: *Anime from Akira to Howl's Castle: experiencing contemporary Japanese animation*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2005.
- , *Anime from Akira to Princess Mononoke: experiencing contemporary Japanese animation*. Nueva York, Palgrave Macmillan, 2001.
- NAUMANN, Nelly: *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona, Herder, 1999.
- NAVARRO, Antonio José: *Cine de animación japonés*. Donostia-San Sebastián, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián E. P. E. Donostia Kultura, 2008.
- NODA, Hisao: *Kinsei Shōsetsushi Ronkō*. Tokyo, Hanawa shōbo, 1961.
- OKAMOTO, Kidō: *Fantasmas y Samuráis. Cuentos modernos del Viejo Japón*. Madrid, Quaterni, 2013.
- OKUYAMA, Yoshiko: *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham, Lexington Books, 2015.
- ONO, Sokyō: *Sintoísmo. El camino de los Kami*. Gijón, Satori, 2008.
- PAPP, Zilia: *Traditional Monster Imagery in Manga, Anime and Japanese Cinema*. Folkestones, Global Oriental, 2011.

- PÉREZ RIOBÓ, Andrés y CHIDA, Chiyo: *Yokai. Monstruos y fantasmas de Japón*. Gijón, Satori, 2012.
- REIDER, Noriko T.: *Japanese demon lore: Oni, from ancient times to the present*. Utah, Utah State University Press, 2010.
- REISCHAUER, Edwin Oldfather: *The japanese today: change and continuity*. London, Harvard University Press, 1988.
- , *El Japón: Historia de una nación*. México, Fondo de Cultura Económica, 1986.
- REQUENA HIDALGO, Cora: *El mundo fantástico en la literatura japonesa (de Nara a Edo)*. Gijón, Satori, 2009.
- RICHE, Donald: *Cien años de cine japonés*. Madrid, Jaguar, 2004.
- RIERA, Jorge: *Videoguía manga*. Valencia, Midons, 1996.
- ROBLES, Manuel: *Antología del Studio Ghibli. Volumen 1: de Nausicaä a Mononoke (1984-1997)*. Palma de Mallorca, Asociación Cultural del Cómic Japonés, 2013.
- , *Antología del Studio Ghibli. Volumen 2: de los Yamada a Kokuriko (1999-2011)*. Palma de Mallorca, Asociación Cultural del Cómic Japonés, 2013.
- RUBIO, Carlos (trad.): *Kokinshū*. Madrid, Hiperion, 2005.
- RUBIO, Carlos: *Los mitos de Japón. Entre la historia y la leyenda*. Madrid, Alianza, 2012.
- , *Claves y textos de la literatura japonesa. Una introducción*. Madrid, Cátedra, 2007.
- RUBIO, Carlos y TANI MORATALLA, Rumi (trad.): *Heike Monogatari*. Madrid, Gredos, 2005.
- , *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Madrid, Trotta, 2008.
- SCHODT, Frederik L.: *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. New York, Kodansha International, 2013.
- , *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkley, Stone Bridge Press, 2011.

- SECO SIERRA, Irene: *Historia breve de Japón*. Madrid, Sílex, 2010.
- , *Leyendas y cuentos de Japón*. Madrid, Akal, 2006.
- SHIKIBU, Murasaki (autora) y FIBLA, Jordi (trad.): *La historia de Genji*. Girona, Atalanta, 2006.
- SHUNSUI, Tamenaga: *47 ronin: La historia de los leales samuráis de Ako, una novela trágica*. Gijón, Satori, 2016.
- SŌSEKI, Natsume, ŌGAI, Mori, OKAMOTO, Kanoko, AKUTAGAWA, Ryūnosuke, NAOKI, Sanjugo, KIKUCHI, Kan, NAKAJIMA, Atsushi, DAZAI, Osamu: *Un gran descubrimiento. Doce cuentos japoneses*. Madrid, Quaterni, 2015.
- TAKAGI, Kayoko: *El cuento del cortador de bambú*. Madrid, Trotta, 1998.
- TANAKA, Michiko (coord.): *Historia mínima de Japón*. México, El Colegio de México, 2017.
- TIK TAK DRAW: *Historias de Terror*. Madrid, La Esfera de los Libros, 2019.
- TOELKEN, Barre, & IWASAKA, Michiko: *Ghost and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*. Utah State University, University Libraries, 1994.
- TORIYAMA, Sekien: *Guía ilustrada de monstruos y fantasmas del Japón*. Madrid, Quaterni, 2014.
- TRAINOR, Kevin: *Budismo. Principios, práctica, rituales y escrituras sagradas. Aspectos históricos, religiosos y sociales*. Barcelona, Blume, 2006.
- TSUNODA, Ryūsaku, DE BARRY, Theodore William, y KEENE, Donald (eds.): *Sources of Japanese Tradition*, vol. I. New York, Columbia University, 1964.
- UEDA, Akinari (autor) y SAKAI, Kazuya (trad.): *Cuentos de lluvia y de luna*. Madrid, Trotta, 2002.
- WAKATSUKI, Fukuyiro: *Tradiciones japonesas*. Madrid, Espasa-Calpe, 1943.

- WALKER, Brett L: *Historia de Japón*. Madrid, Akal, 2017.
- WATKINS, Montse: *Leyendas de Kamakura*. Kamakura, Luna Books, 1998.
- WATTS, Alan: *El camino del Tao*. Barcelona, Kairós, 1979.
- XINZHONG, Yao: *El confucianismo*. Madrid, Cambridge University Press, 2001.
- YOSHITOSHI, Tsukioka: *Cien aspectos de la luna*. Barcelona, Sans Soleil Ediciones, 2015.
- ZEAMI (autor), RUBIERA, Javier Rubiera y HIGASHITANI, Hidehito (trad.): *Fūshikaden. Tratado sobre la práctica del teatro Nō y Cuatro Dramas Nō*. Madrid, Trotta, 1999.